

**BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE BAHASA PRANCIS
DALAM KOMIK *BOULE & BILL* SERI *SIESTE SUR*
ORDONNANCE KARYA JEAN ROBA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Lia Dyah Nuryanti

11204241011

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2016



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207

<http://www.fbs.uny.ac.id//>

**SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN
UJIAN TUGAS AKHIR**

FRM/FBS/18-01
10 Jan 2011

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Rohali, M.Hum.

NIP. : 19650808 199303 1 014

menerangkan bahwa Tugas Akhir mahasiswa:

Nama : Lia Dyah Nuryanti

No. Mhs. : 11204241011

Judul TA : Bentuk dan Makna Onomatope dalam komik *Boule & Bill*
Seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba.

sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 Februari 2016

Pembimbing,

Drs. Rohali, M.Hum.

NIP. 19650808 199303 1 014

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Bentuk Dan Makna Onomatope Dalam Komik *Boule & Bill* Seri *Sieste Sur Ordonnance* Karya Jean Roba” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 26 Februari 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dian Swandajani, S.S., M.Hum. NIP. 19710413 199702 2 001	Ketua Penguji		17 maret 2016
Yeni Artanti, S. Pd., M.Hum. NIP. 19760625 200312 2 001	Sekretaris Penguji		17 maret 2016
Dra. Norberta Nastiti Utami, M.Hum NIP. 19580608 198803 2 001	Penguji I		15 maret 2016
Drs. Rohali, M.Hum. NIP. 19650808 198305 1 0001	Penguji II		9 maret 2016

Yogyakarta, 17 maret 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan




Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Lia Dyah Nuryanti

NIM : 11204241011

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis


Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Februari 2016

Penulis,



Lia Dyah Nuryanti

MOTTO

THERE'S A WILL
THERE'S A WAY

PERSEMBAHAN

Karya ini ku persembahkan untuk:
IBU dan BAPAK ku yang Selalu menunggu
kelulusanku
Sahabat dan teman-temanku
serta seseorang yang sedang menungguku

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya saya berhasil menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan berbagai pihak, untuk itu saya menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Prof. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dr Widyastuti Purbani, M.A selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY serta Ketua Jurusan Bahasa Prancis, Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum, yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan untuk saya.

Rasa hormat dan penghargaan setinggi-tingginya saya sampaikan kepada dosen pembimbing saya yaitu Dr. Rohali, M.Hum, yang telah membimbing saya dengan penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan, serta memberikan arahan dan dorongan yang tanpa henti di sela kesibukannya.

Ucapan terimakasih saya juga saya sampaikan kepada Pembimbing Akademik Drs. CH Waluja, M. Pd, seluruh dosen, dan staff di Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY, sahabat dan teman-teman di Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis. Khususnya Frima Arofatu Rochmah dan Amelia Purwaningrum yang telah memberikan dorongan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik. Tidak lupa saya ucapkan terimakasih teramat besar kepada orangtua, dan keluarga yang selama ini telah mendoakan, mencurahkan, segala kasih sayang, dukungan, dan materi yang tak terhingga sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Pada akhirnya, penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan. Kritik dan saran senantiasa saya nantikan demi perbaikan di masa yang akan datang. Meskipun demikian, saya tetap mengharapkan agar penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, Februari 2016
Penulis

Lia Dyah Nuryanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK.....	xi
EXTRAIT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Batasan Istilah.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Pengertian Onomatope.....	9
B. Bentuk Onomatope.....	10
C. Semantik Leksikal.....	19
D. Hakikat Makna.....	23
E. Komponen Pembentuk Makna.....	28
F. Prinsip-Prinsip Analisis Makna.....	32
G. Pengertian Komik.....	33
H. Penelitian yang Relevan.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	
A. Subjek dan Objek Penelitian.....	37
B. Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	37
C. Metode dan Teknik Analisis Data.....	40
D. Uji Keabsahan Data.....	43
BAB IV BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE DALAM KOMIK BOULE & BILL SERI SIESTE SUR ORDONNANCE KARYA JEAN ROBA.....	44
A. Bentuk dan Makna Onomatope Suara Manusia.....	46
B. Bentuk dan Makna Onomatope Suara Binatang.....	49
C. Bentuk dan Makna Onomatope Suara yang Dihasilkan oleh Benda.....	52
D. Bentuk dan Makna Onomatope Bunyi Kehidupan Sehari-hari.....	55
E. Bentuk dan Makna Onomatope Bunyi Kehidupan Sosial dan Hobi.....	59

F. Bentuk dan Makna Onomatope Kealamian Bunyi.....	63
G. Bentuk dan Makna Onomatope Warna Bunyi.....	66
H. Bentuk dan Makna Onomatope Abstraksi Bunyi	69
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	72
B. Implikasi.....	72
C. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	2
Gambar 2	10
Gambar 3	11
Gambar 4	12
Gambar 5	13
Gambar 6	14
Gambar 7	15
Gambar 8	16
Gambar 9	17
Gambar 10	18
Gambar 11	40
Gambar 12	45
Gambar 13	47
Gambar 14	49
Gambar 15	50
Gambar 16	52
Gambar 17	54
Gambar 18	55
Gambar 19	57
Gambar 20	59
Gambar 21	61
Gambar 22	62
Gambar 23	64
Gambar 24	66
Gambar 25	67
Gambar 26	69

BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE DALAM KOMIK *BOULE & BILL* SERI *SIESTE SUR ORDONNANCE* KARYA JEAN ROBA

Oleh:

Lia Dyah Nuryanti
NIM. 11204241011

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan makna onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance* karya Jean Roba. Subjek penelitian ini adalah kata, frasa dan kalimat yang terdapat dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba yang ditulis pada tahun 1959. Sementara objek penelitian ini adalah bentuk dan makna onomatope yang terdapat dalam karya tersebut.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode simak dengan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) dan teknik catat dengan menggunakan tabel data. Analisis data menggunakan metode padan referensial dengan teknik Pilah Unsur Penentu (PUP) dan teknik Hubung Banding Menyamakan (HBS). Analisis data menggunakan analisis integral dengan menggabungkan analisis bentuk onomatope dan makna onomatope. Hal ini bertujuan agar permasalahan yang diteliti dapat dibahas secara keseluruhan. Makna onomatope dihasilkan melalui analisis komponensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance* terdapat delapan tipe bentuk onomatope yang menghasilkan 58 data, yaitu : a) suara manusia (6 data), misalnya suara *Zzzz...* yaitu suara dengkur ketika seseorang tengah tertidur; b) suara binatang (21 data), misalnya suara *Schloup* yang merupakan suara hisapan cairan; c) suara yang dihasilkan oleh benda (8 data), misalnya suara *Clac!* yaitu suara mesin yang dimainkan; d) bunyi kehidupan sehari-hari (3 data), misalnya suara *Vlam!* yang merupakan suara membuka pintu dengan keras; e) bunyi kehidupan sosial dan hobi (3 data), misalnya suara *Crash!* ketika kereta salju bertabrakan dengan pohon; f) kealamian bunyi (8 data), misalnya suara *Klang!* yaitu suara besi yang berjatuh dari truk; g) warna bunyi (7 data), misalnya suara *Blam, Bam, Bang* ketika permainan mobil saling bertabrakan; dan h) abstraksi bunyi (2 data), misalnya bunyi *Bom!* yang dihasilkan oleh seseorang yang terjatuh dari ketinggian. Setiap bentuk onomatope dalam penelitian ini memiliki makna leksikal yang berbeda. Bunyi *Schloup* memiliki komponen makna yaitu +suara binatang, +anjing, +hisapan cairan. Komponen makna tersebut mengindikasikan bunyi *Schloup* memiliki makna suara hisapan cairan yang dihasilkan oleh anjing. Sementara komponen makna dari bunyi *Gnaf!* ialah +suara binatang, +anjing, +menggunakan hidung/moncong, +rahang yang menutup. Komponen makna tersebut memperlihatkan bahwa bunyi *Gnaf!* bermakna suara anjing yang sedang menangkap sesuatu menggunakan hidung/moncongnya dengan rahang tertutup.

LE TYPE ET LE SENS DES ONOMATOPÉES DANS LA SÉRIE DE BANDE DESSINÉE *BOULE ET BILL : SIESTE SUR ORDONNANCE* DE JEAN ROBA

Par:

Lia Dyah Nuryanti
NIM. 11204241011

EXTRAIT

Cette recherche a pour but de décrire le type et le sens des onomatopées dans la série de bande dessinée *Boule et Bill : Sieste sur Ordonnance* de Jean Roba. Le sujet de cette recherche est les mots, les groupes de mots, et les phrases qui sont trouvés dans la série de bande dessinée *Boule et Bill : Sieste sur Ordonnance* de Jean Roba créée en 1959. L'objet de cette recherche est le type et le sens des onomatopées trouvées dans cette bande dessinée.

Les données dans cette recherche, sont collectées par la méthode de lecture attentive (*SBLC*) et la technique de note en utilisant le tableau de données. L'analyse des données emploie la méthode d'identification référentielle qui se poursuit par la méthode de distribution et d'identification. La méthode de distribution est celle de segmenter immédiatement les types et les sens d'onomatopées. L'analyse utilise l'analyse intégrale qui détermine le type et le sens de chaque donnée en même temps. Le sens d'onomatopées est déterminé à travers l'analyse componentielle.

Les résultats de la recherche montrent que dans la série de bande dessinée *Bill et Boule: Sieste sur Ordonnance*. Il existe 58 données qui sont divisées en 8 types d'onomatopées. Ce sont : a) le bruit du corps humain, par exemple le bruit *Zzzz...* qui exprime le bruit du ronflement de quelqu'un qui dort ; b) le bruit d'animaux, par exemple le bruit *Schloup* exprime le bruit de suçeur de liquide du chien ; c) le bruit produit par des objets manufacturés, par exemple le bruit *Clac!* qui est un clic d'un dispositif mécanique ; d) le bruit de la vie quotidienne, par exemple le bruit *Vlam!* qui survient lors d'une porte est ouverte d'une manière très forte; e) le bruit de la vie sociale, loisirs, par exemple le bruit *Crash!* qui exprime le bruit de collision entre le traîneau et un arbre ; f) la nature de bruit, par exemple le bruit *Klang!* qui émerge lors des métaux tombent du camion ; g) la couleur de bruit, par exemple le bruit *Blam, Bam, Bang* qui exprime la collision des voitures ; et h) le bruit et l'abstraction, par exemple le bruit *Bom!* qui émerge lors quelqu'un tombe d'une hauteur. Chaque type d'onomatopée de cette recherche a le sens lexical différent. Le bruit *Schloup* a des composants de sens : +le son animal, +le chien, +l'aspiration d'un liquide. Ces composants indiquent que le bruit *Schloup* a le sens de suçeur de liquide du chien. Les composants de sens du bruit *Gnaf!* sont +le son animal, +le chien, +utiliser le nez/le museau, +les mâchoires qui se referment. Ces composants de sens montrent que le bruit *Gnaf!* est produit par le chien qui rattrape quelque chose en utilisant le nez/le museau en se refermant les mâchoires.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat komunikasi verbal yang berupa suatu lambang bunyi bersifat arbitrer. Dimaksud arbitrer, yaitu tidak adanya hubungan langsung antara lambang yang menandai yaitu berwujud leksem atau kata, dengan lambang yang ditandai yaitu referen dari kata tersebut. Bahasa sebagai sarana berinteraksi dengan orang lain merupakan suatu bagian dari kebudayaan yang selalu berkembang seiring berjalannya waktu. Hal ini disebabkan karena manusia berupaya menciptakan kata-kata baru agar dapat menyampaikan pikirannya, sehingga sekarang ini banyak bermunculan istilah-istilah baru, melalui pembentukan kata baru maupun melalui serapan bahasa asing.

Onomatope merupakan salah satu cara dalam pembentukan kata. Bunyi yang ditimbulkan oleh suatu benda atau suara manusia dapat membentuk sebuah kata. Kata-kata yang terbentuk berdasarkan tiruan bunyi adalah onomatope. Onomatope dianggap sebagai suatu ekspresi yang terdapat di berbagai karya sastra seperti novel, komik, dan cerpen. Onomatope merupakan tiruan bunyi yang diubah dalam bentuk kata-kata sehingga onomatope bersifat singkat namun pada setiap katanya memiliki makna yang berbeda. Makna dalam bahasa dapat dikaji menggunakan kajian semantik.



Gambar 1

Pada gambar di atas terlihat seorang lelaki sedang berdiri tegak sembari meremas kedua tangannya. Ia terlihat seperti sedang meregangkan jari-jari tangan. Onomatope *clac* merupakan bunyi yang cepat ketika seseorang sedang meregangkan otot tangannya. Hal ini menunjukkan bahwa ***clac*** merupakan bentuk onomatope suara manusia (*bruits du corps humain*). Tak hanya suara manusia (*bruits du corps humain*) dalam onomatope juga ditemukan bunyi binatang (*bruits d'animaux*), bunyi alam (*bruits de la nature*), bunyi yang dihasilkan oleh benda (*bruits produits par des objets manufacturés*), dan sebagainya.

Bila dianalisis leksem tersebut terdiri dari komponen makna sebagai berikut.

<i>clac</i>	
$\left[\begin{array}{l} + \textit{interjection} \\ + \textit{imitant un bruit sec} \\ + \textit{un claquement} \end{array} \right]$	$\left[\begin{array}{l} + \text{kata seru} \\ + \text{bunyi yang cepat} \\ + \text{sekejap} \end{array} \right]$

(1) Analisis komponen makna kata ***clac***

Analisis (1) menunjukkan bahwa kata ***clac*** memiliki komponen makna *+interjection* yaitu kata seru *+imitant un bruit sec* artinya bunyi yang sekejap

sedangkan *+un claquement* artinya sekejap. Jadi dapat disimpulkan kata *clac* memiliki makna kata seru dari tiruan bunyi sekejap.

Apabila ditinjau dari segi kategori leksikalnya onomatope *clac* memiliki kategori leksikal nomina, dibuktikan dari analisis di bawah ini.

- (1) *Les clac clac de ses mains sont très clairs*
 Bunyi clac clac dari tangannya terdengar jelas

Pada kalimat (1), kata *clac clac* merupakan onomatope yang berkategori leksikal nomina (*group du nom*) yang berkedudukan sebagai subjek.

Kategori leksikal dibagi menjadi 2 kelompok, bervariasi yang meliputi nomina (*nom*), adjektiva (*adjectif*), *déterminant*, pronomina (*pronom*), dan verba (*verbe*). Sedangkan tak bervariasi terdiri dari enam kategori, yaitu adverbial (*adverbe*), preposisi (*préposition*), konjungsi subordinasi (*conjonction de subordination*), konjungsi koordinasi (*conjonction de coordination*), *l'introducteur* dan *le mot-phrase* (Grevisse: 179-180).

Onomatope tidak hanya berguna untuk memperkuat cerita. Ada beberapa fungsi dari onomatope. Fungsi sangat erat kaitannya dengan konteks. Ketika menentukan fungsi onomatope tentu tidak dapat terlepas dari ekspresi yang ditunjukkan pada gambar maupun dialog yang ada di dalamnya. Ada beberapa fungsi onomatope, seperti fungsi emotif, konatif, referensial, dan sebagainya. Dari contoh onomatope *clac* bila dianalisis dari segi fungsi bahasa merupakan fungsi referensial yaitu bahasa digunakan untuk menunjuk atau mengacu kepada referen tertentu. Pada gambar 1 terdapat seorang lelaki yang sedang meregangkan jari-jarinya, dari aktivitas

yang dilakukan lelaki mengacu pada keadaannya yang sedang dialami yaitu tidak nyaman dengan jari tangannya.

Komik *Boule & Bill* merupakan komik populer yang ditulis pada tahun 1959 oleh penulis Belgia bernama Jean Roba. *Boule & Bill* pertama kali muncul di majalah *Spirou* pada 24 Desember 1959 hingga tahun 2003. Lebih dari 50 tahun komik *Boule & Bill* menjadi komik yang sangat populer, yang penulisannya dibantu oleh Laurent Verron. Terdapat 34 seri dirilis pada akhir tahun 2013. Komik *Boule & Bill* adalah salah satu komik berbahasa Prancis terlaris, dengan penjualan 25 juta album di seluruh dunia. Selain itu pada tanggal 27 Februari tahun 2013, muncul sebuah film yang diadaptasi dari komik *Boule & Bill*. Franck Dubosc sebagai ayah, Marina Foïs sebagai ibu, dan Charles Crombez sebagai Bill. Sampai saat ini komik *Boule & Bill* masih sangat digemari diberbagai kalangan. Terbukti dengan bermunculannya film dan *video game* yang mengadaptasi komik *Boule & Bill*. Melalui website bandgee memungkinkan anak-anak untuk bermain game dengan karakter *Boule & Bill* (*Boule & Bill le site officiel*, 2013).

Tema dari komik *Boule & Bill* yaitu kedekatan antara seorang anak dengan anjing peliharaannya, kebahagiaan dalam keluarga, dan omong kosong. Komik ini berkisah tentang petualangan seorang anak berumur tujuh tahun yang bernama *Boule* dengan seekor anjingnya yang bernama *Bill*. *Boule* tinggal bersama ibu, ayah dan *Bill*. Seri *Sieste sur Ordonnance* diterbitkan pada tanggal 8 Mei 2008 dengan jumlah halaman 48 (*Boule & Bill le site officiel*, 2013).

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bentuk onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba beragam.
2. Kategori leksikal onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba bermacam-macam.
3. Onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba memiliki beragam fungsi.
4. Makna onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba bermacam-macam.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas perlu adanya batasan masalah agar kajiannya lebih fokus dan mendalam, maka penelitian ini membatasi permasalahan pada:

1. Bentuk onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba.
2. Makna onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bentuk-bentuk onomatope bagaimanakah yang digunakan dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba?
2. Makna onomatope bagaimanakah yang terdapat pada komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan bentuk-bentuk onomatope yang ada dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba.
2. Mendeskripsikan makna onomatope yang terdapat dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menerapkan teori bentuk onomatope dan fitur-fitur semantik pada komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba. Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah penelitian dalam bidang linguistik.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pembaca dan peneliti dalam memahami keanekaragaman bentuk onomatope dan makna onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba. Serta dapat bermanfaat sebagai bahan referensi bagi para mahasiswa, khususnya mahasiswa bahasa Prancis yang ingin melakukan penelitian mengenai komik, dan menambah pengetahuan para pembacanya tentang bentuk dan makna onomatope.

G. Batasan Istilah

Batasan istilah dalam penelitian ini digunakan untuk menyamakan pemahaman pengertian dan pemahaman dari peneliti dan pembaca. Peneliti membatasi istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Onomatope adalah bentuk tiruan bunyi yang berasal dari suara yang meniru sesuatu yang didengar. Onomatope merupakan hasil tiruan bunyi yang kurang lebih sama dengan suara aslinya. Dalam penelitian ini yang akan dianalisis adalah onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba
2. Bentuk onomatope dalam penelitian ini dibagi menjadi sembilan, yang meliputi: suara manusia (*bruits du corps humain*), suara binatang (*bruits d'animaux*), suara alam (*bruits de la nature*), suara yang dihasilkan oleh benda (*bruits produits par des objets manufacturés*), bunyi kehidupan sehari-hari (*bruits de la vie quotidienne*), kehidupan sosial dan hobi (*bruits de la vie sociale, loisirs*),

kealamian bunyi (*nature de bruit*), warna bunyi (*couleur de bruits*), abstraksi bunyi (*bruit et abstraction*).

3. Makna onomatope yang dikaji dalam penelitian ini berdasarkan pada makna leksikal dengan menggunakan analisis komponensial.
4. Komik adalah cerita yang dikombinasikan dengan serangkaian gambar disusun secara urut sehingga membentuk balon kata.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Onomatope

Onomatope berasal dari bahasa Yunani yaitu *onoma* yang berarti ‘nama’ dan *poieō* yang berarti ‘membuat’. Dalam bahasa Prancis onomatope lebih dikenal dengan istilah *Onomatopée* yang memiliki arti pembentukan kata (*création de mots*). Istilah onomatope sendiri muncul pada abad ke-19, yang dikemukakan oleh Harder J.G. Teori onomatope ini disebut juga teori ekoik atau teori bow-bow. Harder J.G dalam (Kerf G, 1996: 3) menjelaskan objek-objek diberi nama sesuai dengan bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh objek-objek itu sendiri. Obyek-obyek yang dimaksud adalah bunyi-bunyi binatang atau peristiwa alam.

Mounin (2000: 158) berpendapat bahwa onomatope merupakan istilah yang merujuk pada bunyi-bunyian yang ada di alam dan suara-suara yang meniru sesuatu yang didengar, seperti poum! Bang! Ronron dan tic-tac. Dalam hal ini, onomatope merupakan hasil tiruan bunyi (yang kurang lebih sama dengan suara aslinya) dan bersifat arbitrer. Onomatope merupakan bentuk peniruan bunyi yang dihasilkan alam sekitar atau benda-benda tertentu sesuai dengan pendapat Grevisse (1980: 133), *les onomatopées sont des mots imitatifs dont les phonèmes reproduisent de manière approximative certain bruits: cris des animaux, sons des instruments de musique, bruits des machines, bruits accompagnant certains phénomènes de la nature, etc.: Cocorico, cricri, crincrin, flonflon, tic-tac, teuf-teuf, glouglou, frou-frou, pan, crac.*

Onomatope merupakan kata-kata tiruan dimana fonem-fonem diproduksi kembali dengan cara yang kurang lebih sesuai dengan bunyi aslinya, seperti: teriakan binatang, bunyi alat musik, bunyi mesin, bunyi-bunyi yang menyertai fenomena alam, dan lain lain.: *Cocorico, cricri, crincrin, flonflon, tic-tac, teuf-teuf, glouglou, frou-frou, pan, crac.*

Pendapat Dubois melengkapi pendapat Grevisse mengenai onomatope bunyi-bunyi fenomena alam. Menurut Dubois (2001: 334) *on appelle onomatopée une unité lexicale créée par imitation d'un bruit naturel: tic-tac, visant à reproduire le son du réveil; cocorico, imitant le chant du coq, sont des onomatopées.* onomatope adalah satuan leksikal yang terbentuk dari tiruan suara alam: tic-tac, bertujuan untuk meniru suara alarm; *cocorico*, meniru suara ayam jantan, merupakan onomatope.

Onomatope tidak terlepas dari semantik, dari sudut semantik menurut Ullmann (2007: 101) onomatope dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu onomatope pertama dan kedua. Bentuk onomatope pertama adalah tiruan bunyi atas bunyi. Dalam hal ini bunyi benar-benar suatu “gema atas makna”; referennya sendiri adalah suatu pengalaman akustik yang sedikit banyak sangat mirip dengan struktur-fonetik kata. Kata-kata seperti *dengung, ketik, bum, pang, desis, decak* masuk dalam kategori onomatope pertama. Pada onomatope kedua, bunyi-bunyi itu tidak membangkitkan pengalaman akustik, melainkan suatu gerakan (*movement*), seperti *gemetar, geletuk, geletar, geretak.*

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa onomatope adalah bentuk tiruan bunyi yang berasal dari suara alam, benda, manusia, dan sebagainya. Melalui onomatope juga dapat menjadi penamaan benda atau peniruan bunyi yang diasosiasikan dari benda tersebut.

B. Bentuk Onomatope

Enckell dan Rézeau (2003: 12) menjelaskan bahwa *l'onomatopée est un "mot" imitant ou prétendant imiter, par le langage articulé, un bruit (humain, animal, de la nature, d'un manufacturé, etc)*. Onomatope adalah kata yang meniru (ataupun yang menghendaki peniruan) bahasa yang jelas pengucapannya, bunyi-bunyian (manusia, binatang, alam, benda, dan lain-lain).

Bunyi dan suara yang ditimbulkan oleh suatu benda dapat membentuk kata. Kata-kata yang terbentuk berdasarkan tiruan bunyi merupakan onomatope. Enckell dan Rézeau (2003: 31) membuat klasifikasi onomatope (*classement thématique des onomatopées*) sebagai berikut:

1. Perbedaan Bidang (*diversité des domaines*)

a. Onomatope Suara Manusia (*bruits du corps humain*)

Suara manusia adalah bentuk onomatope yang berasal dari tiruan suara bagian tubuh manusia. Suara-suara tersebut ditimbulkan oleh aktivitas gerakan manusia seperti, meniup sup yang masih panas, suara dengkuran, dan suara memeluk (Enckell dan Rézeau, 2003: 31-40). Contoh berikut diambil dari komik *Les Aventures de Tintin: Tintin Au Congo*.



Gambar 2 onomatope suara mendengkur

(Hergé, 1974: 41)

Pada gambar 2 terdapat onomatope *rrron rrron*. *Rrron rrron* yang masuk ke dalam bentuk onomatope suara manusia (*bruits du corps humain*). Pada gambar tersebut terdapat seorang pria sedang tertidur pulas hingga ia mendengkur dan mengeluarkan suara *rrron rrron*.

b. Onomatope Suara Binatang (*bruits d'animaux*)

(Enckell dan Rézeau, 2003: 40-53) menjelaskan suara binatang merupakan sumber onomatope yang berwujud tiruan bunyi binatang. Bunyi tersebut meniru aktivitas gerakan maupun suara binatang. Bunyi-bunyi tersebut meliputi: suara binatang jinak (*animaux domestiques*), suara binatang peliharaan (*animaux de compagnie*), suara binatang buas (*animaux sauvage*). Contoh berikut diambil dari komik *Les Aventures de Tintin: seri Tintin Au Congo*.



Gambar 3 onomatope suara anjing

(Hergé, 1974: 4)

Pada gambar 3 terdapat onomatope **wouaaaaah!** yang merupakan tiruan suara raungan anjing. **wouaaaaah!** masuk ke dalam bentuk onomatope suara binatang (*bruits d'animaux*). Yaitu suara anjing yang meraung sedang berusaha memanggil seorang pria yang berada di hadapannya dengan mengeluarkan suara **wouaaaaah!**. Sontak pria itu melihat ke arah anjing dengan wajah bingung.

c. Onomatope Suara Alam (*bruits de la nature*)

Enckell dan Rézeau (2003: 53-54) mendeskripsikan bunyi alam adalah bentuk onomatope berasal dari tiruan bunyi yang dihasilkan oleh bunyi-bunyi alam. Bunyi tersebut dihasilkan oleh benda alam, seperti contohnya: bunyi gemericik air (*goutte d'eau*), suara air laut (*mer*), suara ranting yang patah (*branche qui casse*). Selain itu suara alam juga berasal dari tiruan bunyi gejala-gejala alam. Sebagai contoh: badai (*orage*), hujan (*pluie*), angin (*vent*). Contoh berikut diambil dari komik *Titeuf: Le Sens de la Vie*.



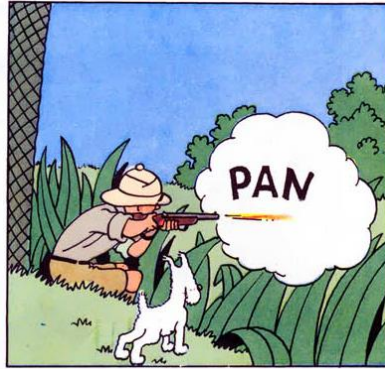
Gambar 4 onomatope suara angin berhembus

(Zep, 2008: 22)

Pada gambar 4 terdapat onomatope **voush** yang merupakan bentuk tiruan bunyi angin. Hal tersebut dibuktikan dengan berterbangannya kertas-kertas yang berada di atas meja karena hebusan angin. Suara angin digambarkan dengan onomatope **voush**. Onomatope **voush** masuk ke dalam bentuk suara alam (*bruits de la nature*)

d. Onomatope Suara yang Dihasilkan oleh Benda (*bruits produits par des objets manufacturés*)

Enckell dan Rézeau (2003: 54-71) menerangkan onomatope dapat terbentuk dari bunyi yang dihasilkan oleh benda, yang terdiri dari: bunyi alat musik dan suara orang berdansa (*musique et dance*), bunyi senjata (*armes et projectiles*), suara alat transportasi (*véhicules et transports*), suara alat komunikasi (*communications*), gangguan alat perkakas (*appareils ou dispositifs destinés à avertir*), suara sepatu (*chaussures: marche*), suara perkakas/piranti/barang (*outils*), suara perkakas/perlengkapan (*appareils*). Contoh berikut diambil dari komik *Les Aventures de Tintin: seri Tintin Au Congo*.



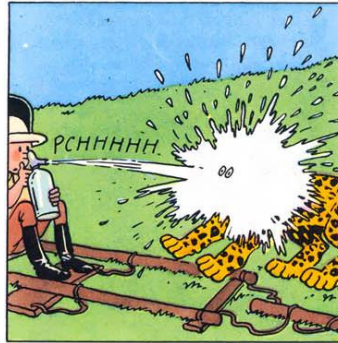
Gambar 5 onomatope suara senapan

(Hergé, 1974: 15)

Pada gambar 5 terdapat onomatope *pan* yang masuk ke dalam bentuk onomatope suara yang dihasilkan oleh benda (*bruits produits par des objets manufacturés*). terlihat seorang pria dengan anjingnya yang sedang berada di semak-semak seperti sedang memburu seekor binatang. Pria tersebut membawa sebuah senjata, setelah menemukan sasarannya ia menembakkan senjata tersebut. *Pan* merupakan suara tiruan sebuah senjata.

e. Onomatope Bunyi Kehidupan Sehari-hari (*bruits de la vie quotidienne*)

Enckell dan Rézeau (2003: 71-75) menjelaskan bunyi kehidupan sehari-hari merupakan bentuk onomatope yang berasal dari tiruan bunyi rutinitas keseharian manusia. Bunyi tersebut ditimbulkan oleh benda/sesuatu yang sering dipergunakan oleh manusia dalam kesehariannya. Contohnya: suara pancuran air mandi (*douche*), suara menulis dengan menggunakan pena (*écrire avec un stylo*), waktu terjaga (*réveil*). Contoh berikut diambil dari komik *Titeuf: Le Sens de la Vie*.



Gambar 6 onomatope bunyi menyembrotkan air

(Zep, 2008: 32)

Pada gambar 6 terdapat onomatope ***pchhhhh***. ***Pchhhhh*** yang termasuk bentuk onomatope bunyi kehidupan sehari-hari (*bruits de la vie quotidienne*). Onomatope ***pchhhhh*** merupakan tiruan bunyi menyembrotkan air yang ada di dalam botol. Botol tersebut biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari namun pada gambar di atas seseorang berusaha untuk melindungi diri dari seekor harimau dengan menyembrotkan air dalam botol itu.

f. Onomatope Bunyi Kehidupan Sosial dan Hobi (*bruits de la vie sociale, loisirs*)

Enckell dan Rézeau (2003: 75-77) menerangkan bunyi kehidupan sosial adalah bentuk tiruan bunyi yang berasal dari bunyi-bunyi kehidupan sosial dan hobi, meliputi: olahraga, pesta, permainan dan hubungan sosial. Contoh berikut diambil dari komik *Titeuf : Le Sens de la Vie*.



Gambar 7 onomatope olahraga basket

(Zep, 2008: 29)

Pada gambar 7 terdapat onomatope **tap** yang diulang-ulang. **Tap** masuk ke dalam bentuk onomatope Kehidupan sosial dan hobi (*bruits de la vie sociale, loisirs*). Hal ini terlihat dari aktivitas sekumpulan anak laki-laki sedang bermain basket dan salah satu dari mereka sedang menggiring bola basket sedangkan teman-temannya berusaha merebut bola basket dari tangan anak tersebut.

2. Perbedaan Bunyi (*diversité des bruits*)

a. Onomatope Kealamian Bunyi (*nature de bruit*)

Enckell dan Rézeau (2003: 77-81) mendefinisikan kealamian bunyi adalah bentuk tiruan bunyi yang berasal dari suatu peristiwa yang alami. Bunyi tersebut timbul tanpa kesengajaan. Contoh: barang yang pecah atau rusak (*casse, verre brisé*), bunyi gemerisik (*grésillement*), kebakaran (*embrasement*). Contoh berikut diambil dari komik *Les Aventures de Tintin: Tintin Au Congo*.



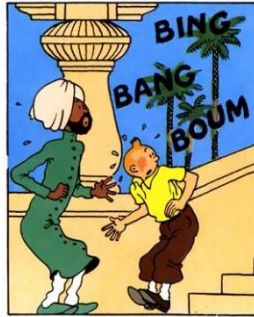
Gambar 8 onomatope orang tenggelam

(Hergé, 1974: 48)

Pada gambar 8 terdapat onomatope **blub**. **Blub** masuk ke dalam bentuk onomatope kealamian bunyi (*nature de bruit*). Dapat dibuktikan dengan peristiwa yaitu jatuhnya seseorang ke dalam sungai yang berisi buaya, sebelumnya orang tersebut berada di ranting pohon dengan tali melilit di tubuhnya namun secara perlahan orang tersebut jatuh. Peristiwa terjadi dengan alami tanpa kesengajaan maupun campur tangan manusia.

b. Onomatope Warna Bunyi (*couleur de bruits*)

Warna bunyi merupakan onomatope yang berasal dari bunyi-bunyi yang bervariasi. Bunyi-bunyi itu meliputi variasi huruf vokal maupun huruf konsonan (Enckell dan Rézeau, 2003: 81-82). Contoh berikut diambil dari komik *Les Aventures de Tintin: Le Lotus Bleu*.



Gambar 9 onomatope benda yang terjatuh di tangga

(Hergé, 1974: 5)

Pada gambar 9 terdapat onomatope *bing bang boum*. *Bing bang boum* masuk ke dalam bentuk onomatope warna bunyi (*couleur de bruits*). Onomatope tersebut memiliki bunyi dengan huruf vokal yang berbeda. Variasi huruf vokal yang digunakan yaitu huruf i, a, dan ou.

c. Onomatope Abstraksi Bunyi (*bruit et abstraction*)

Abstraksi bunyi adalah tiruan bunyi yang terbentuk dari proses yang cepat dan tiba-tiba, bunyi yang lenyap tiba-tiba, bunyi yang asalnya entah dari mana (*indifférence*) (Enckell dan Rézeau, 2003: 82). Contoh berikut diambil dari komik *Les Aventures de Tintin: Le Lotus Bleu*



Gambar 10 onomatope terpeleset

(Hergé, 1974: 2)

Pada gambar 10 terlihat ada sebuah onomatope **AïE!**. **AïE!** masuk ke dalam bentuk onomatope abstraksi bunyi (*bruit et abstraction*). Pada gambar di atas yang terjadi ialah seseorang terpeleset di lantai, hal tersebut menunjukkan proses yang cepat dan tiba-tiba.

C. Semantik Leksikal

Semantik berasal dari bahasa Yunani, *sémantikós* dari kata *sēma* yang artinya tanda. Istilah semantik pertama kali diperkenalkan oleh Michel Bréal, seorang linguis berkebangsaan Prancis pada tahun 1883. Definisi semantik menurut Mounin (2000: 293) *partie de la linguistique qui étudie le sens ou signifié des unités lexicales, tantôt en liaison avec leurs signifiants (lexicologie, lexicographie). Tantôt en eux-mêmes (c'est alors la néologie)*. Semantik adalah bagian dari linguistik yang mempelajari makna atau arti dari satuan kata, hubungannya dengan arti (leksikologi, leksikografi) maupun dengan kata itu sendiri (kemudian membentuk arti baru). Pendapat Dubois melengkapi teori semantik di atas, yaitu menjelaskan perbedaan antara teori semantik dan teori referen.

Dubois (2001: 418) *exprime même si la langue lieu de la manifestation de la signification l'avènement de la sémantique qui a le sens pour objet a été tardif. Il convient d'ailleurs de distinguer **théorie sémantique** et **théorie de la référence**. On peut décrire le sens du mot chaise à partir de traits sémantiques (dossier, pieds, ect) récurrent, c'est-à-dire apparaissant dans la description d'autres termes de l'ensemble des sièges (fauteuil, tabouret, etc) la référence du mot chaise, en revanche, c'est le rapport (dit denotation) qui existe entre ce mot et les différents objets <<chaise>> en termes de logique, on peut dire que la définition du mot chaise en compréhension intéresse la sémantique, tandis que la définition du mot chaise en extension (A, B, C, N, sont chaises) intéresse*

une théorie de la référence. Meskipun bahasa berkaitan dengan perwujudan tanda bermakna, namun kemunculan semantik yang memiliki makna untuk suatu objek sangatlah terlambat. Selain itu sudah sepantasnya teori semantik dibedakan dari teori referensi. Kita dapat menjabarkan makna dari kata ‘kursi’ berdasarkan ciri-ciri semantik yang mengiringinya (bersandaran, berkaki, dll) maksudnya ciri-ciri yang muncul sesuai deskripsi dalam istilah lain untuk keseluruhan jenis-jenis tempat duduk (sofa, bangku, dll). Sebaliknya, referensi kata ‘kursi’ ialah keterkaitan (secara denotatif) yang hadir antara kata itu sendiri dengan objek-objek yang berbeda (kursi) dan istilah logis. Bisa dikatakan bahwa definisi kata ‘kursi’ dalam pemahaman sangatlah mendukung semantik, sementara definisi kata ‘kursi’ dalam ranah yang lebih lanjut (A, B, C, N juga kesemuanya kursi) lebih mendukung teori referensi.

Menurut Rohali (2001: 1) semantik merupakan cabang linguistik yang mempelajari makna atau arti dalam suatu bahasa. Dapat dikatakan pula semantik merupakan ilmu tentang makna .

Melengkapi beberapa pendapat di atas Verhaar (2012: 385) menerangkan semantik adalah cabang linguistik yang meneliti arti atau makna. Semantik dibagi menjadi semantik leksikal dan semantik gramatikal. Semantik leksikal menyangkut makna leksikal. Makna leksikal membahas makna sebuah leksem yang terdiri dari komponen pembentuk makna seperti contoh berikut.

<i>maison</i>	rumah
<ul style="list-style-type: none"> + <i>bâtiment d’habitation</i> + <i>membres d’une même famille vivant ensemble</i> + <i>local où l’on habite</i> 	<ul style="list-style-type: none"> + bangunan tempat tinggal + seluruh anggota keluarga tinggal bersama + tempat dimana orang tinggal

(2) Analisis komponen makna kata *maison*

Sedangkan leksem *hôtel* ‘penginapan’ memiliki komponen pembentuk makna sebagai berikut.

<i>hôtel</i>	hotel
<div> <div>+ <i>établissement commercial</i></div> <div>+ <i>mettre à la disposition d'une clientèle des chambres pour un prix journalier</i></div> </div>	<div> <div>+ bangunan yang diperjual belikan</div> <div>+ menyediakan ruang pelanggan untuk perharinya</div> </div>

(3) Analisis komponen makna kata *hôtel*

Pada analisis komponen makna kata *maison* pada contoh (2) menunjukkan bahwa komponen makna kata *maison* + *bâtiment d'habitation* yaitu bangunan tempat tinggal + *membres d'une même famille vivant ensemble* artinya seluruh anggota keluarga tinggal bersama sedangkan + *local où l'on habite* berarti tempat dimana orang tinggal. Jadi leksem *maison* memiliki makna sebuah tempat tinggal dimana seluruh keluarga berkumpul untuk tinggal bersama.

Sedangkan pada komponen makna (3) kata *hôtel* memiliki komponen makna + *établissement commercial* yaitu bangunan yang diperjual belikan sedangkan + *mettre à la disposition d'une clientèle des chambres pour un prix journalier* artinya menyediakan ruang untuk pelanggan untuk perharinya. Jadi leksem *hôtel* memiliki makna tempat tinggal yang dapat disewakan. Dua leksem di atas memiliki persamaan makna yaitu sama-sama sebuah tempat tinggal, tetapi juga memiliki perbedaan yaitu hotel merupakan bangunan yang menyewakan ruang kamar perhari dengan harga telah ditentukan. Sedangkan rumah bukan bangunan yang disewakan perharinya.

Selanjutnya, semantik gramatikal mengulas tentang makna gramatikal. Menurut Parera (2004: 92) makna gramatikal merupakan perangkat makna kalimat

yang bersifat tertutup. Ini berarti makna gramatikal setiap bahasa terbatas dan tidak dapat berubah atau digantikan dalam waktu yang lama. Itu sebabnya, makna gramatikal sebuah bahasa dapat dikaidahkan. Ia bersifat tetap sesuai dengan keberterimaan masyarakat pemakai bahasa itu. Itulah tata bahasa. Seperti dalam contoh berikut.

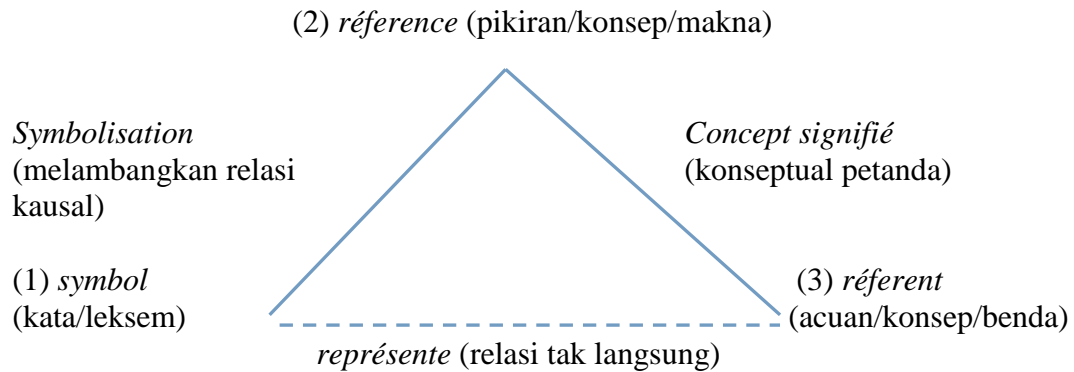
(2) *Hier, je suis allé au cinéma*
Kemarin saya pergi ke bioskop

Pada kalimat di atas terdapat kata *allé* ‘pergi’, pelaku kegiatan tersebut adalah orang pertama yaitu saya. Kalimat tersebut memiliki *temps* ‘kala’ *passé composé* yaitu lampau. Ditunjukkan dengan konjugasi kata pergi menjadi *suis allé* karena kata *aller* di konjugasikan ke dalam *temps passé composé*.


Diperjelas dengan pendapat Chaer (2014: 284) yang menyatakan semantik secara istilah adalah cabang linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya atau dengan kata lain, bidang studi dalam linguistik yang membahas makna atau arti. Para ahli bahasa memberikan pengertian semantik sebagai cabang ilmu bahasa yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik atau tanda-tanda lingual dengan hal-hal yang ditandainya atau makna.

D. Hakikat Makna

Odgen dan Richard (via Ullmann, 2007: 66) menjelaskan model segitiga dasar untuk memahami makna:



Unsur esensial dalam diagram di atas adalah bahwa ia membedakan tiga komponen makna. Dalam hal ini tidak ada hubungan langsung antara kata (sudut kiri-bawah diagram) dan benda atau hal yang diacunya (sudut kanan-bawah), melainkan harus melalui titik puncak: kata itu “melambangkan” “pikiran atau “*référence*”, dan *référence* ini “mengacu” pada peristiwa yang dibicarakan.

Rohali (2001: 7) menjelaskan *symbole* (1) merupakan kata atau leksem yang menggambarkan *référence* (2) yang masih merupakan konsep-konsep makna. Konsep *référence* (2) merujuk pada *référent* (3) tertentu yang merupakan sesuatu yang dirujuk, dapat berupa konsep, atau benda-benda. Jadi, kata ‘/l u n e t t e s/’ misalnya, merupakan simbol dari konsep tertentu yaitu ‘alat yang dipakai untuk memperjelas penglihatan mata’ (*référence*). Konsep ini merujuk pada suatu *référent* tertentu yaitu . Hubungan antara *symbole* dengan *référent* tidak secara langsung, karena tidak ada suatu tanda yang secara langsung dirujuk dengan *référent* (benda) tertentu. Oleh karenanya dalam gambar digunakan garis putus-putus.

Chaer (2014: 287) mengemukakan menurut teori yang dikembangkan dari pandangan Ferdinand de Saussure bahwa makna adalah ‘pengertian’ atau ‘konsep’

yang dimiliki atau terdapat pada sebuah tanda-linguistik. Jika tanda-linguistik disamakan identitasnya dengan kata atau leksem, maka makna dapat berarti pengertian atau konsep yang dimiliki oleh setiap kata atau leksem; jika tanda linguistik itu disamakan identitasnya dengan morfem, maka berarti makna itu adalah pengertian atau konsep yang dimiliki setiap morfem, baik yang disebut morfem dasar maupun morfem afiks.

Secara umum jenis makna dibedakan atas beberapa jenis (Chaer, 2014: 289) membagi makna bahasa menjadi bermacam-macam bila dilihat dari segi atau pandangan yang berbeda.

1. Makna Leksikal, Gramatikal, dan Kontekstual

Makna leksikal adalah makna yang dimiliki atau ada pada leksem meski tanpa konteks apapun. Misalnya, leksem ‘kuda’ memiliki makna leksikal ‘sejenis binatang berkaki empat yang biasa dikendarai’. Dengan contoh itu dapat dikatakan bahwa makna leksikal adalah makna yang sebenarnya, makna yang sesuai dengan hasil observasi indra kita, atau makna yang apa adanya (Chaer, 2014: 289)

Chaer (2014: 290) berpendapat, berbeda dengan makna leksikal di atas, makna gramatikal baru ada kalau terjadi proses gramatikal, seperti afiksasi, reduplikasi, komposisi, umpamanya, dalam proses afiksasi prefiks *ber-* dengan dasar ‘baju’ melahirkan makna gramatikal ‘mengenakan baju’. Sedangkan makna kontekstual adalah makna sebuah leksem atau kata yang berada di dalam satu konteks. Misalnya

(3) tiga kali empat berapa? (Chaer, 2014: 290)

Apabila pertanyaan tersebut dilontarkan kepada anak SD sewaktu pelajaran matematika tentu akan dijawab dua belas, namun jika pertanyaan tersebut dilontarkan kepada tukang foto mungkin akan dijawab dua ratus yang dimaksud adalah harga foto 3×4 cm.

2. Makna Referensial dan Non-referensial

Menurut Chaer (2014: 291) sebuah kata atau leksem disebut bermakna referensial kalau ada referennya, atau acuannya. Kata-kata seperti kuda, merah, dan gambar adalah termasuk kata-kata yang bermakna referensial karena ada acuannya dalam dunia nyata. Sebaliknya kata-kata seperti dan, atau, dan karena adalah termasuk kata-kata yang tidak bermakna referensial, karena tidak mempunyai referen.

(4) Tadi saya lihat Pak Ahmad duduk *disini* (Chaer, 2014: 291)

Pada kalimat di atas contohnya, kata disini pada kalimat (14) mengacu pada sebuah tempat duduk

3. Makna Denotatif dan Makna Konotatif

Chaer (2014: 292) mendefinisikan makna denotatif sebagai makna asli, makna asal, atau makna sebenarnya sama dengan makna leksikal. Contohnya, kata ‘kurus’ bermakna denotatif ‘suatu keadaan tubuh seseorang yang lebih kecil dari ukuran yang normal’. Jika makna denotatif mengacu pada makna sebenarnya, makna konotatif adalah makna lain yang “ditambahkan” pada makna denotatif tadi yang berhubungan dengan nilai rasa dari orang yang menggunakan kata tersebut. Contohnya, kata ‘kurus’ kata kurus pada contoh di atas, berkonotasi netral. Tetapi kata ‘ramping’,

yang sebenarnya bersinonim dengan kata ‘kurus’ itu memiliki konotasi positif, nilai rasa yang menyenangkan; orang akan senang jika dikatakan ‘ramping’.

4. Makna Konseptual dan Makna Asosiatif

Makna konseptual adalah makna yang dimiliki sebuah leksem terlepas dari konteks atau asosiasi apapun. Makna konseptual sesungguhnya sama saja dengan makna leksikal, makna denotatif, dan makna referensial. Makna asosiatif adalah makna yang dimiliki sebuah leksem atau kata berkenaan dengan adanya hubungan kata itu dengan sesuatu yang berada di luar bahasa. Misalnya, kata ‘merah’ berasosiasi dengan berani, kata ‘merpati’ berasosiasi dengan kesetiaan (Chaer, 2014: 293)

5. Makna Kata dan Makna Istilah

(Chaer, 2014: 295) mendefinisikan makna kata bersifat umum, kasar, dan tak jelas. Kata ‘tangan’ dan ‘lengan’ sebagai kata, maknanya lazim dianggap sama.

(5) Tangannya luka karena terkena pecahan kaca

(6) Lengannya luka karena terkena pecahan kaca (Chaer, 2014: 295)

Jadi, kata ‘tangan’ dan ‘lengan’ pada kedua kalimat di atas adalah bersinonim atau bermakna sama.

Berbeda dengan makna kata, makna istilah mempunyai makna yang pasti, yang jelas, yang tidak meragukan, meskipun tanpa konteks kalimat. Pada contoh kalimat (5) dan (6) ‘tangan’ bermakna bagian dari pergelangan hingga jari tangan sedangkan ‘lengan’ bermakna bagian dari pergelangan tangan hingga ke pangkal bahu.

6. Makna Idiom dan Peribahasa

Menurut Chaer (2014: 296) Idiom adalah satuan ujaran yang maknanya tidak dapat “diramalkan” dari makna unsur-unsurnya, baik secara leksikal maupun secara gramatikal. Contoh:

(7) Ayah bekerja membanting tulang dari pagi hingga malam

(Chaer, 2014: 296)

Kata ‘membanting tulang’ bukan bermakna membanting tulang anjing, namun yang dimaksud adalah bekerja keras. Bentuk seperti inilah yang disebut makna idiomatikal. Berbeda dengan idiom, yang dimaksud peribahasa memiliki makna yang masih bisa ditelusuri atau dilacak dari makna unsur-unsurnya karena adanya “asosiasi” antara makna asli dengan maknanya sebagai peribahasa. Contoh:

(8) Tong kosong nyaring bunyinya

Orang yang banyak cakap biasanya tidak berilmu (Chaer, 2014: 297)

Makna ini dapat ditarik dari asosiasi: tong yang berisi bila dipukul tidak mengeluarkan bunyi, tetapi tong yang kosong akan mengeluarkan bunyi yang keras, yang nyaring

E. Komponen Pembentuk Makna

1. *Le Sème*

Menurut Dubois (2001: 423) *Le sème est unité minimale de signification, non susceptible de réalisation indépendante, et donc toujours réalisée à l'intérieur d'une configuration sémantique*. *Sème* merupakan unit terkecil dari suatu makna yang senantiasa direalisasikan dalam konfigurasi semantik. *Le sème* atau *le marqueur*

sémique adalah satuan minimal suatu makna yang merupakan variasi isi dari makna unit leksikal (Rohali, 2001: 44). Varian *le sème* bersifat universal. Artinya, varian itu berlaku bagi semua bahasa, oleh karenanya disebut pula *universaux substantiels*. Konsep universal varian itu dapat berupa konsep-konsep *action* ‘tindak’, *état* ‘keadaan’, *couleur* ‘warna’, *qualité* ‘kualitas’, *dimension* ‘dimensi’, *manière* ‘cara’, *but* ‘tujuan’, *animé* ‘hidup’, *humain* ‘insani’, *mâle* ‘jantan’, *femelle* ‘betina’, *animal* ‘binatang’, *oiseau* ‘burung’, *objet* ‘benda’, *bâtiment* ‘bangunan’, *espace* ‘keruangan’, *temps* ‘kewaktuan’, *dynamique* ‘kedinamisan’ dan sebagainya. Sebagai contoh perhatikan kata di bawah ini.

<i>Homme</i>	: + <i>mâle</i> + <i>humain</i> + <i>adulte</i>
<i>Enfant</i>	: + <i>humain</i> + <i>non-adulte</i>
<u><i>Taureau</i></u>	<u>: +<i>mâle</i> +<i>bovin</i> +<i>adulte</i></u>
Sémème	Les Sèmes

(Rohali, 2001: 44)

Pada kata di atas, varian *mâle* ‘jantan’, *humain* ‘insani’, dan *adulte* ‘dewasa’ merupakan les sèmes (satuan minimal) dari unit leksikal leksem *homme* ‘pria’. Leksem *enfant* ‘anak’ dibentuk dari les sèmes: *humain* ‘insani’ dan *non-adulte* ‘belum dewasa’. Sedangkan, varian *mâle* ‘jantan’, *bovin* ‘ras sapi’, dan *adulte* ‘dewasa’ membentuk unit leksikal *taureau*.

2. *Le Classème*

Menurut Rohali (2001: 49) *Le classème* merupakan hubungan makna yang bersifat gabungan, atau disebut juga makna kontekstual (*sème contextuels*). Makna ini berada pada konteks sintaksis. *Classème* dianggap sebagai unit semantik minimal

dalam sintagmatik. *Le classème est constitué par l'ensemble des sème générique. Toute unité lexicale se définit, du point de vue sémantique, par un ensemble de sème, ou sémème* (Dubois, 2001: 88). *Le classème* tersusun atas gabungan *sème* yang sejenis, semua unit leksikal tersusun atas sekelompok *sème* atau *sémème* menurut sudut pandang semantik.

Rohali (2001: 50) menjelaskan bahwa verba-verba seperti *penser* (berpikir), *lire* (membaca), *écrire* (menulis), *rire* (tertawa), *dire* (berkata) dan *rêver* (bermimpi). Berada pada *classème*: + *personne* artinya verba-verba itu memerlukan adanya nomina. *Classème* + *nombrable* merupakan karakteristik leksem-leksem yang dapat dihitung seperti *crayon* (pensil), *élève* (murid), *maison* (rumah) sehingga memungkinkan adanya *deux crayons* (dua pensil), *sept élèves* (tujuh murid), *des certaines maisons* (ratusan rumah).

3. *Le Sémème*

Le sémème merupakan kumpulan *le sème* dan *le classème* yang membentuk makna sebuah leksem atau suatu leksi (unit terkecil dari *sens*). Makna suatu *sémème* merupakan makna denotatif dan juga konotatif (Rohali, 2001: 52). *Le sémème est l'unité qui a pour correspondant formel le lexème: il est composé d'un faisceau de traits sémantiques appelés sèmes* (Dubois, 2001: 424). *Le sémème* merupakan sebuah kesatuan yang menghubungkan bentuk-bentuk leksem, dia tersusun atas sekumpulan bagian-bagian semantik yang disebut *sème*.

(Rohali, 2001: 53) menjelaskan hubungan antara *sème* dan *sémème* bersifat hubungan *un rapport inclusion* (inklusif), artinya $sème \subset sémème$, dan $sémème \supset sème$ *S1, sème S2,... Sème n* dimana \subset artinya termasuk dalam, dan \supset berarti masuk di dalamnya, dapat dituliskan seperti pada contoh berikut.

$$\begin{array}{l} \underline{Homme \supset \textit{humain} + \textit{mâle} + \textit{adulte}} \\ \textit{Sémème} \supset \textit{sème} \end{array}$$

Seringkali hubungan antara *sème* dan *sémème* bersifat *des inclusions sémiques successives* (hubungan inklusif berurutan) seperti pada contoh berikut.

$$\begin{array}{l} \textit{Banc} \supset \textit{siège} \supset \textit{meuble} \supset \textit{objet} \supset \textit{toute chose qui est} \\ \textit{bangku} \supset \textit{kursi} \supset \textit{mebel} \supset \textit{benda} \supset \textit{sesuatu} \end{array}$$

(Rohali, 2001: 53)

Artinya bangku merupakan salah satu jenis kursi \supset kursi merupakan salah satu jenis mebel \supset mebel merupakan salah satu jenis benda \supset benda adalah sesuatu yang dapat dipergunakan.

4. *L'archisémente*

Menurut Dubois (2001:48) *archisémente est utilisée en semantique structurale pour définir le signifié de familles semantiques. Le signifié de chaque mot étant considéré comme un semème. Archisémente* digunakan dalam semantik struktural untuk mendefinisikan tanda dalam lingkup semantik. Tanda pada setiap kata diteliti seperti *semème*. *Archisémente* merupakan makna umum dari *sémème* (Rohali, 2001: 54).

Kata *bon* maknanya dapat menggantikan *semémè*: *gentil* (baik hati), *mûrs* (masak), *fraîche* (segar), *valables* (berlaku), *intéressant* (menarik), *amusant* (lucu). Selain itu verba *prendre* merupakan makna umum dari verba *acheter* (membeli), *frapper* (memukul), *saisir* (merampas), *attraper* (menangkap), *acquérir* (memperoleh), *enlever* (menculik). Berikut ini contoh dari *archisémmème*.

(9) <i>Un homme gentil</i>	= <i>un homme bon</i>	= <i>cet homme est bon</i>
Pria baik hati	= pria baik	= pria itu baik
<i>Fruits mûrs</i>	= <i>de bon fruits</i>	= <i>ces fruits est bonne</i>
Buah masak	= buah yang baik	= buah itu baik
<i>Viande fraîche</i>	= <i>de bonne viande</i>	= <i>cette viande est bonne</i>
Daging segar	= daging yang baik	= daging itu baik
<i>Billets valables</i>	= <i>un bon billet</i>	= <i>ce billet est bon</i>
Karcis masih berlaku	= tiket masih berlaku	= tiket itu masih berlaku
<i>Un film amusant</i>	= <i>un bon film</i>	= <i>ce film est bon</i>
Film lucu	= film yang baik	= film itu baik
<i>Un film intéressant</i>	= <i>un bon film</i>	= <i>ce film est bon</i>
Film yang menarik	= film yang baik	= film itu baik

(Rohali, 2001: 54)

5. *L'Épisémème-Combinatoire figée*

Menurut Rohali (2001: 57) *Épisémème* dibentuk dari leksikal kompleks atau kombinasi luruh (*combinatoire figée*) unit-unit leksikal. Dikatakan luruh karena antara unsur-unsur pembentuknya telah menyatu, luruh, membeku menjadi suatu leksem atau unit semantik baru.

Menurut Bloomfield (dalam Rohali, 2001: 56) *Épisémème* disebut juga dengan makna konstruksional yang didasarkan atas makna konotatif yang *virtuème*, yaitu makna konotatif yang potensial. *Virtuème* bersifat tidak wajib. Oleh karenanya leksem *geule* dan *geuler* yang merujuk pada manusia memiliki konotasi khusus yaitu

orang yang banyak bicara. Demikian pula perkataan: *c'est une chameau "pas gentil"*, *jus-de-chaussette "mauvais café"*, *crin-crin "mauvais violon"* bersifat *virtuème*.

F. Prinsip-Prinsip Analisis Makna

Parera (2004: 51) menerangkan bahwa teknik analisis makna merupakan satu usaha untuk mengelompokkan, membedakan, dan menghubungkan masing-masing hakikat makna. Sebagai contoh adalah kata '*le chat*'. Makna '*le chat*' dapat dianalisis atas '*une créature non humaine concrète non sexe/neutre*' lain halnya dengan ciri makna kata '*la femme*' yang berciri makna '*une créature humaine sexe/femelle*'. Analisis semacam ini disebut analisis komponen makna kata.

Menurut Dubois (dalam Rohali, 2001: 29) *l'analyse componentielle* (analisis komponensial) adalah suatu prosedur yang digunakan untuk melihat satuan-satuan minimal *des unités sémantique valables* (unit-unit semantik) dari suatu *la signification* (makna) dalam suatu leksikal (*morphème lexicale* atau *mot*).

Menurut Rohali (2001: 32) analisis komponensial dikatakan pula analisis distribusional karena masing-masing komponen mengisi distribusi-distribusi yang sejenis pada medan makna yang sama. Menurut Nida (dalam Rohali, 2001: 32) medan makna adalah sebuah kelompok makna yang maknanya tak terbatas dan diwujudkan dengan suatu kata tunggal yang memiliki komponen semantik bersama tertentu. Contoh:

A	B	C	
a. <i>Homme</i>	> <i>femme</i>	> <i>enfant</i>	
b. <i>Taureau</i>	> <i>vache</i>	> <i>veau</i>	
c. <i>Coq</i>	> <i>poule</i>	> <i>poulet</i>	
d. <i>Canard</i>	> <i>cane</i>	> <i>caneton</i>	
e. <i>Étalon</i>	> <i>jument</i>	> <i>paulain</i>	
f. <i>Bélier</i>	> <i>brébis</i>	> <i>agneau</i>	
<hr/>			
<i>mâle</i>	> <i>femelle</i>	> <i>petit</i>	
a. Pria	> wanita	> anak	
b. Sapi jantan	> sapi betina	> anak sapi	
c. Ayam jantan	> ayam betina	> anak ayam	
d. Bebek jantan	> bebek betina	> anak bebek	
e. Kuda jantan	> kuda betina	> anak kuda	
f. Domba jantan	> domba betina	> anak domba	
<hr/>			
Jantan	betina	anak	(Rohali, 2001: 32-33)

Leksem kelompok A (*homme* sampai *bélier*) merupakan leksem-leksem yang berada pada medan makna *mâle* atau jantan. Leksem-leksem pada kolom B (*femme* sampai *brébis*) berada pada medan makna *femelle* atau betina. Sedangkan leksem-leksem yang ada pada kolom C (*enfant* sampai *agneau*) berada pada medan makna *petits* atau anak (Rohali, 2001: 32-33).

G. Pengertian Komik

Dalam bahasa Prancis komik disebut *Bande Dessinée*. Menurut Junior (1993: 85) *une bande dessinée est une suite de dessins qui racontent une histoire. On dit aussi B.D.* Serangkaian gambar yang bercerita disebut juga *B.D.* Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 583) mendefinisikan komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

Komik adalah cerita gambar serial sebagai perpaduan karya seni rupa dan seni gambar dan seni sastra. Kata komik berasal dari bahasa Prancis *comique* yang sebagai kata sifat artinya lucu dan menggelikan, dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut. Komik berbentuk rangkaian gambar, masing-masing dalam kotak yang seluruhnya merupakan rentetan satu cerita (Esikopedi Nasional Indonesia, 1997).

Menurut Aron, dkk. (2002: 43) *la bande dessinée est une forme de récit fonctionnant à partir d'une suite d'images fixes organisées en séquences. Elle est en outre caractérisée par l'association de l'image et du texte dans une relation de complémentarité.* Komik adalah bentuk cerita terdiri dari serangkaian gambar yang disusun urut. Hal ini ditandai dengan kombinasi gambar dan teks dalam hubungan yang saling melengkapi. Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang dikombinasikan dengan teks sehingga membentuk jalinan cerita.

Komik *Boule & Bill* merupakan komik populer yang ditulis pada tahun 1959 oleh penulis Belgia bernama Jean Roba. *Boule & Bill* pertama kali muncul di majalah *Spirou* pada 24 Desember 1959 hingga tahun 2003. Selama lebih dari 50 tahun komik *Boule & Bill* menjadi komik yang sangat populer yang terdapat di dalam bagian majalah terdapat 1000 lelucon yang ditulis oleh Jean Roba dibantu oleh Laurent Verron. Komik *Boule & Bill* adalah salah satu komik berbahasa Prancis terlaris, dengan penjualan 25 juta album di seluruh dunia (*Boule & Bill le site officiel*, 2013).

Sieste sur Ordonnance merupakan seri kedua belas dari komik *Boule & Bill*. Seri *Sieste sur Ordonnance* menceritakan kehidupan sehari-hari dari seorang anak laki-laki pada umumnya. Boule memiliki teman baik yaitu Bill seekor anjing yang dipeliharanya. Boule tinggal bersama ayah dan ibunya. Seri *Sieste sur Ordonnance* diterbitkan pada tanggal 8 Mei 2008 dengan jumlah halaman 48 (*Boule & Bill le site officiel*, 2013).

H. Penelitian yang Relevan

Silva Meliana, mahasiswi Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta, melakukan penelitian tentang tipe, bentuk dan fungsi onomatope dalam komik *cédric: on se calme!* Karya Raoul Couvin. Subjek penelitian ini berupa dialog-dialog dalam komik *cédric: on se calme!* Karya Raoul Couvin. Sedangkan objek penelitian berupa kata, frasa yang berbentuk onomatope dalam komik *cédric: on se calme!* Karya Raoul Couvin.

Penelitian ini dilakukan pada 2009 dengan hasil terdapat 98 buah onomatope dalam komik *cédric: on se calme!* Karya Raoul Couvin. Data-data tersebut dibagi menjadi 8 tipe onomatope, yakni (1) bunyi manusia; (2) bunyi binatang; (3) alam; (4) benda; (5) kehidupan sehari-hari; (6) kehidupan sosial dan hobi; (7) kealamian bunyi; (8) abstraksi bunyi. Analisis tentang kategori leksikal onomatope menunjukkan bahwa onomatope dapat berbentuk nomina, verba, ajektiva, dan adverbial. Kajian tentang fungsi onomatope menunjukkan bahwa onomatope mengungkapkan fungsi emotif, konatif, indikatif, dan fungsi khusus.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Silva Meliana dengan penelitian ini yaitu membahas tentang bentuk onomatope pada komik. Adapun untuk perbedaannya penelitian ini tidak mengkaji tentang tipe dan fungsi onomatope sebagaimana yang dikaji dalam penelitian Silva Meliana, melainkan hanya mengkaji bentuk dan makna onomatope. Oleh karena itu, hadirnya penelitian ini diharapkan mampu melengkapi kekosongan yang ada pada penelitian-penelitian sebelumnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh dialog yang berupa kata, frasa, dan kalimat yang terdapat dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* karya Jean Roba yang ditulis pada tahun 1959. Pada seri *Sieste Sur Ordonnance* terdiri dari 48 halaman. *Sieste Sur Ordonnance* merupakan salah satu seri Komik *Boule & Bill* yang terdapat 45 subjudul. Seri *Sieste Sur Ordonnance* memiliki judul yang berbeda pada setiap halamannya. Komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance* berkisah tentang kehidupan sehari-hari seorang anak kecil bernama *Boule* dan anjingnya *Bill*.

Sudaryanto (1990: 3) menjelaskan bahwa data dapat diidentifikasi/dijatikan sebagai bahan penelitian, dan bukanlah bahan mentah melainkan bahan jadi, dia ada berkat pemilihan aneka macam tuturan. Data dalam penelitian ini merupakan kata, frasa yang berbentuk onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance*. Objek dalam penelitian ini adalah bentuk dan makna onomatope yang terdapat pada komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance*. Sumber data dalam penelitian ini berupa komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance*.

B. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan metode simak dengan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC). Alat yang digunakan dalam metode ini adalah diri peneliti sendiri. Hanya, dalam teknik SBLC peneliti tidak dilibatkan

langsung untuk ikut menentukan pembentukan dan pemunculan calon data kecuali hanya sebagai pemerhati saja terhadap calon data yang terbentuk dan muncul dari peristiwa kebahasaan yang berada di luar dirinya (Sudaryanto, 1988: 4). Setiap kata maupun frasa dibaca dengan cermat guna menemukan onomatope. Teknik catat digunakan untuk mencatat data yang diperoleh dari hasil penyimakan. Selanjutnya data-data dimasukkan ke dalam sebuah tabel data sebagai berikut:

No	Onomatope	Bentuk									Makna	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	MIAOW!		✓								<div> <div>+ sons animal</div> <div>+le chat</div> <div>+bruit cri de chat</div> </div> <div> <div>+suara binatang</div> <div>+suara kucing</div> <div>+teriakan kucing</div> </div>	Suara kucing mengeog

Keterangan:

Bentuk onomatope:

- (1) Suara manusia (*bruits du corps humain*)
- (2) Suara binatang (*bruits d'animaux*)
- (3) Suara alam (*bruits de la nature*)
- (4) Suara yang dihasilkan oleh benda (*bruits produits par des objets manufacturés*)
- (5) Bunyi kehidupan sehari-hari (*bruits de la vie quotidienne*)
- (6) Kehidupan sosial dan hobi (*bruits de la vie sociale, loisirs*)
- (7) Kealamian bunyi (*nature de bruit*)
- (8) Warna bunyi (*couleur de bruits*)
- (9) Abstraksi bunyi (*bruit et abstraction*).

C. Metode dan Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode padan referensial. Sudaryanto (1993:13) mengungkapkan bahwa metode padan referensial merupakan metode analisis data yang alat penentunya yaitu kenyataan yang ditunjuk oleh bahasa atau referen. Metode padan referensial digunakan untuk menentukan identitas suatu kebahasaan menurut referen yang ditunjuk.

Untuk tujuan yang pertama yaitu mendeskripsikan bentuk onomatope, dipilih metode padan referensial dengan menggunakan dua teknik, yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar yang digunakan yaitu teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Teknik ini digunakan untuk memilih kalimat yang mempunyai unsur penentu. Pada teknik lanjutan, penelitian ini menggunakan teknik hubung banding menyamakan. Teknik hubung banding menyamakan adalah teknik analisis data yang alat penentunya berupa daya banding menyamakan di antara satuan-satuan kebahasaan yang ditentukan identitasnya (Mastoyo, 2007: 53). Onomatope tidak terlepas dari konteks, baik kalimat, situasi, maupun gambar. Sehingga untuk dapat memahaminya perlu pemahaman terhadap konteks nonverbal (gambar). Teknik ini diterapkan dengan menyamakan hasil analisis dengan bantuan gambar yang terdapat pada komik. Perhatikan contoh berikut.



Gambar 11 onomatope suara kucing

- (8) *Bill* : *M'offrir un manteau de chien en angora!!! Je déteste la laine angora!!! Je suis atteint d'angoraphobie!*
 (berikanku mantel anjing yang nampak seperti kucing angora!!! Aku benci bulu kucing angora!!! Aku menderita angoraphobie)

Berdasarkan identifikasi di atas, melalui bantuan gambar dapat diketahui bahwa *miaow!* merupakan tiruan bunyi seekor binatang, yaitu kucing yang sedang mengeong. Dalam gambar terdapat segrombolan kucing mengikuti Bill dari belakang. Suara *miaow!* berasal dari seekor kucing. Dengan demikian onomatope *miaow!* masuk ke dalam bentuk tiruan bunyi binatang.

Untuk mencapai tujuan kedua yaitu mendeskripsikan fitur-fitur semantik, digunakan metode padan referensial. Dengan teknik dasar yang digunakan yaitu teknik Pilah Unsur Penentu atau teknik PUP. Teknik ini digunakan untuk menemukan kata yang memiliki unsur penentu, kemudian akan dianalisis menggunakan teknik lanjutan. Selanjutnya teknik Hubung Banding Menyamakan (HBS) dipilih sebagai teknik lanjutan. Dalam teknik Hubung Banding Menyamakan peneliti menyamakan unsur makna yang dimiliki onomatope dalam komik *Boulle et Bill* pada konteks yang

terdapat pada komik Boule et Bill dengan unsur makna tiap leksem. Berikut analisis makna onomatope *miaow!* yang terdapat pada gambar 11 halaman 40. Menurut Enckell dan Rézeau (2003: 282) *miaow! est bruit du cris du chat. miaow!* adalah suara teriakan kucing. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *miaow!* sebagai berikut.



(4) Analisis komponen makna kata *miaow!*

Analisis komponen makna (4) menunjukkan bahwa kata *miaow!* memiliki komponen makna +*sons animal* ‘suara binatang’, +*le chat* ‘suara kucing’, sedangkan +*bruit du cri du chat* ‘suara teriakan kucing’. Dari hasil analisis komponen makna di atas dapat disimpulkan kata *miaow!* Bermakna suara meongan kucing.

D. Uji Keabsahan Data

Kualitas hasil penelitian dapat diakui sebagai fakta ditandai dengan validitas atau kesahihan. Dalam penelitian ini, uji validitas menggunakan validitas semantis. Menurut Zuchdi (1993:75) validitas semantis digunakan untuk mengukur sensitifitas suatu teknik terhadap makna-makna simbolik yang relevan dengan konteks tertentu. Alwasilah (2003: 186) menjabarkan konsep reliabilitas yaitu untuk mengetahui seberapa jauh suatu instrumen atau tes memberikan hasil yang sama terhadap objek yang diukur berulang-ulang pada situasi yang sama. Uji reliabiitas yang digunakan

dalam penelitian ini adalah intrarater. Langkah pertama peneliti membaca dan menganalisis data secara berulang-ulang untuk menguji konsistensi hasil pengukuran pada waktu yang berbeda. Selanjutnya peneliti menggunakan *expert judgement*.

BAB IV

BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE BAHASA PRANCIS DALAM

KOMIK *BOULE & BILL* SERI *SIESTE SUR ORDONNANCE*

KARYA JEAN ROBA

Hasil penelitian ini merupakan hasil analisis mengenai bentuk dan makna onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance*. Sebanyak 58 data dikelompokkan menjadi delapan klasifikasi bentuk onomatope. Sedangkan untuk makna onomatope 58 data dianalisis menggunakan analisis komponensial dan menghasilkan makna pada setiap kata. Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis integral, yaitu menganalisis data secara keseluruhan menggabungkan analisis bentuk onomatope dan makna onomatope. Bertujuan supaya permasalahan yang diteliti dapat dibahas secara keseluruhan serta dapat mengetahui makna onomatope yang beragam dalam setiap bentuk onomatope. Bentuk onomatope tersebut dapat dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Bentuk onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste Sur Ordonnance*

No.	Bentuk Onomatope	Jumlah	Jumlah akhir
1.	Bentuk onomatope suara manusia (<i>bruits du corps humain</i>)		6
	a. Suara kesakitan	1	
	b. Suara kelelahan	1	
	c. Suara kecupan	1	
	d. Suara teriakan	1	
	e. Suara mendengkur	1	

	f. Suara manusia	1	
2.	Bentuk onomatope suara binatang (<i>bruits d'animaux</i>)		21
	a. Suara anjing menggonggong	2	
	b. Suara suara embikan	2	
	c. Suara gigitan anjing	2	
	d. Suara anjing menggeram	1	
	e. Suara teriakan binatang	4	
	f. Suara binatang menikmati makanan	1	
	g. Suara meongan kucing	1	
	h. Suara binatang terengah-engah	1	
	i. Suara kucing mendengkur	1	
	j. Suara hisapan anjing	1	
	k. Suara nafas	1	
	l. Suara kecupan	1	
	m. Suara anjing mengendus	1	
	n. Suara bersin	1	
3.	Bentuk onomatope suara yang dihasilkan oleh benda (<i>bruits produits par des objets manufacturés</i>)		8
	a. Suara kendaraan	1	
	b. Suara senjata	1	
	c. Suara gesekan benda	1	
	d. Suara sirine	1	
	e. Suara bell	1	
	f. Suara palang pintu yang patah	1	
	g. Suara kamera	1	
	h. Suara menyetel alat musik	1	
4.	Bentuk onomatope bunyi kehidupan sehari-hari (<i>bruits de la vie quotidienne</i>)		3
	a. Suara membuka kunci	2	
	b. Suara membuka pintu	1	
5.	Bentuk onomatope bunyi kehidupan sosial dan hobi (<i>bruits de la vie sociale, loisirs</i>)		3
	a. Suara mengetuk pintu	1	
	b. Suara anjing pada perlombaan lari	1	
	c. Suara permainan kereta salju	1	
6.	Bentuk onomatope kealamian bunyi (<i>nature de bruit</i>)		8
	a. Suara benturan	3	
	b. Suara besi	2	
	c. Suara jalan yang licin	2	
	d. Suara tabrakan	1	
7.	Bentuk onomatope warna bunyi (<i>couleur de bruits</i>)		7

	Suara anak kecil	1	
	Suara gonggongan anjing	2	
8.	Bentuk onomatope abstraksi bunyi (<i>bruit et abstraction</i>)		2
	a. Suara terjatuh	2	

A. Bentuk dan Makna Onomatope Suara Manusia (*bruits du corps humain*)

Onomatope suara manusia adalah bentuk tiruan bunyi yang dihasilkan oleh tubuh manusia baik verbal maupun non verbal. Terdapat 6 bentuk onomatope suara manusia dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance*.

(1) Suara manusia



Gambar 12 onomatope suara manusia

Pada gambar 12 terdapat onomatope *yaaah!* yang diteriakan oleh seorang pria karena merasa kesakitan. Gambar 12 menunjukkan seorang pria hendak berjalan mendekati kursi dimana Bill sedang mendudukinya. Pria tersebut bermaksud mengusir Bill untuk memperbaiki kursi. Bill terkejut melihat pria berbaju biru berjalan menuju ke arahnya, dengan sangat mengejutkan Bill menggigit jari telunjuk pria tersebut. Suara teriakan terdengar kencang yang berasal dari seorang pria yang kesakitan. Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa onomatope *yaaah!* masuk ke dalam bentuk onomatope suara manusia (*bruits du corps humain*).

Selanjutnya untuk memahami makna dari onomatope **yaaah!** menurut Enckell dan Rézeau (2003: 461) *yaaah! est bruit d'humain, exprimant un douleur. Yaaah!* adalah suara manusia, mengekspresikan rasa sakit. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope **yaaah!** sebagai berikut.

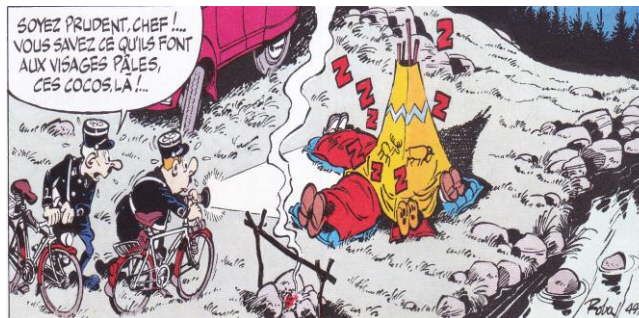
Yaaah!

$\left(\begin{array}{l} +humain \\ +adulte \\ +exprimant un douleur \end{array} \right)$	$\left(\begin{array}{l} +manusia \\ +dewasa \\ +mengekspresikan rasa sakit \end{array} \right)$
---	--

(5) Analisis komponen makna kata **yaaah!**

Analisis komponen makna (5) menunjukkan kata **yaaah!** memiliki komponen makna *+humain* ‘manusia’, *+adulte* ‘dewasa’, *+expriant un douleur* ‘mengekspresikan rasa sakit’. Dari analisis komponensial di atas dapat disimpulkan bahwa kata **yaaah!** memiliki makna suara manusia untuk menekspresikan rasa sakit.

(2) Suara Dengkuran



Gambar 13 onomatope suara mendengkur

- (10) La famille : zzz..
 Le police : *soyez prudent, chef!*
vous savez ce qu'ils font aux visages pâles, ces cocos, là!
 (hati-hati, bos! Anda tahu apa yang mereka lakukan terhadap si wajah pucat, para orang jahat itu!)

Pada gambar 13 terdapat onomatope *zzz* yang diucapkan oleh Boule sekeluarga saat sedang tidur. Onomatope *zzz* merupakan tiruan suara orang mendengkur. Gambar 13 menunjukkan ketika malam hari Boule dan keluarganya tidur saat mereka melakukan *camping*, kemudian dua orang polisi sedang berpatroli melintas di hadapan Boule dan keluarganya yang tengah tertidur lelap. Kedua polisi tersebut mendengar suara desisan terdengar seperti orang yang sedang mendengkur. Mereka menemukan Boule sekeluarga sedang tidur. Namun kedua polisi tersebut mengira mereka orang yang mencurigakan. Dibuktikan dengan perkataan seorang polisi bawahan *soyez prudent, chef! Vous savez ce qu'ils font aux visages pâles, ces cocos, lá! 'hati-hati, bos! Anda tahu apa yang mereka lakukan dengan orang kulit putih itu, para orang jahat itu!'*). Atasan polisi mengamati dengan menyalakan senter mengarahkan ke arah suara dengkur. Dari analisis di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa onomatope *zzz* masuk ke dalam bentuk onomatope onomatope suara manusia (*bruits du corps humain*).

Selanjutnya untuk memahami makna dari onomatope *zzz* menurut Enckell dan Rézeau (2003: 470) *zzz est bruit de sifflement, bruit de ronflement d'un dormeur, en phase expiratoire de la respiration. Zzz* adalah bunyi mendesis, suara dengkur orang yang sedang tidur, fase ekspirasi. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *zzz* sebagai berikut.

zzz

+ <i>bruit de sifflement</i> + <i>ronflement d'un dormeur</i> + <i>en phase expiratoire</i>	+bunyi mendesis +dengkur orang tidur +fase ekspirasi
---	--

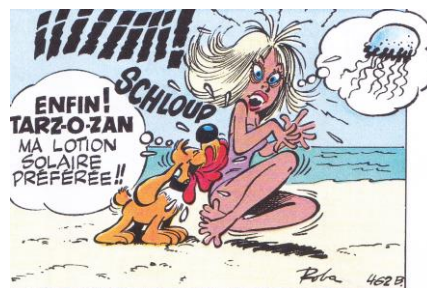
(6) Analisis komponen makna kata zzz

Analisis komponen makna (6) menunjukkan kata *zzz* memiliki makna +*bruit de snifflement* ‘bunyi mendesis’, +*ronflement d'un dormeur* ‘dengkur orang tidur’, sedangkan +*en phase expiratoire* ‘fase ekspirasi’. Dari hasil analisis komponensial di atas dapat disimpulkan kata *zzz* memiliki makna bunyi mendesis seperti dengkur orang yang sedang tidur.

B. Bentuk dan Makna Onomatope Suara Binatang (*bruits d'animaux*)

Onomatope suara binatang merupakan bentuk tiruan bunyi binatang. Bunyi tersebut terasal dari aktivitas maupun suara binatang. Terdapat 21 bentuk onomatope suara binatang dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance*.

(1) Suara Hisapan Anjing



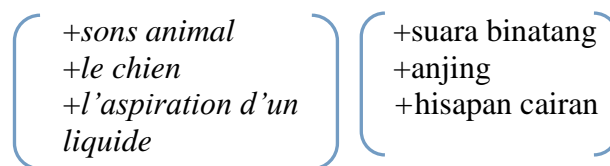
Gambar 14 onomatope suara anjing

Terdapat onomatope *schloup* pada gambar 14. Onomatope *schloup* merupakan tiruan suara binatang yaitu seekor anjing kecil bernama Bill ketika sedang menghisap punggung seorang wanita. Pada gambar terlihat seorang wanita asing sedang

berjemur di tepi pantai. Bill yang ketika itu melihatnya langsung mendekat ke arah sang wanita. Tanpa pikir panjang Boule langsung menghisap punggung wanita muda tersebut suaranya. Sontak wanita muda terkejut karena menemui seekor anjing telah berada di belakangnya sampai menghisap punggungnya. Bunyi ***schloup*** berasal dari suara jilatan Boule pada punggung seorang wanita yang membentuk onomatope tiruan suara anjing. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa onomatope ***schloup*** masuk ke dalam bentuk onomatope suara binatang (*bruits d'animaux*).

Mengenai hal makna, menurut Enckell dan Rézeau (2003: 470) ***schloup*** est *bruit produit par l'expiration d'un liquide ou d'un aliment semi-liquide*. ***schloup*** adalah bunyi yang diproduksi dari hisapan cairan atau element semi cair. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope ***schloup*** sebagai berikut.

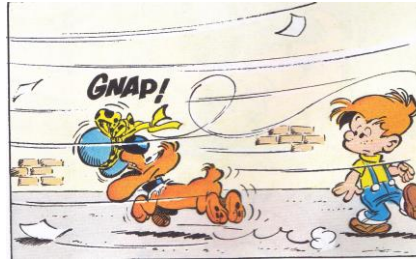
schloup



(7) Analisis komponen makna kata ***schloup***

Analisis komponen makna (7), kata ***schloup*** menunjukkan bahwa kata ***schloup*** memiliki komponen makna *+sons animal* 'suara binatang', *+le chien* 'anjing', sedangkan *+l'aspiration d'un liquide* 'hisapan cairan'. Dari hasil analisis komponensial tersebut kata ***schloup*** memiliki makna suara hisapan cairan dari binatang anjing.

(2) Suara Gigitan Anjing



Gambar 15 onomatope suara anjing

Terdapat onomatope ***gnap!*** pada gambar 15. Onomatope ***gnap!*** Merupakan tiruan suara seekor anjing kecil bernama Bill ketika menangkap topi menggunakan mulutnya. Terlihat pada gambar 15, saat itu angin berhembus kencang hingga menyebabkan topi yang dipakai seseorang terbang dan lewat tepat di hadapan Bill. Dengan tangkas Bill menangkap dengan menggunakan moncongnya. Suara ***gnap!*** muncul saat Bill membuka rahang lalu rahangnya menutup ketika telah meraih topi yang hendak ditangkap. indikator-indikator di atas membuktikan bahwa onomatope ***gnap!*** masuk ke dalam bentuk onomatope suara binatang (*bruits d'animaux*).

Selanjutnya untuk memahami makna onomatope ***gnap!*** menurut Robert (2001: 1385) ***gnap!*** est onomatopéique naff <nez, museau, groin>. ***gnap!*** adalah bunyi onomatope naff <menggunakan hidung, moncong>. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope ***gnap!*** sebagai berikut.

<i>gnap!</i>	
<ul style="list-style-type: none"> + sons animal + le chien +utiliser un nez, museau +bruit des mâchoires qui se referment 	<ul style="list-style-type: none"> +suara binatang +anjing +menggunakan hidung, moncong +rahang yang menutup

(8) Analisis komponen makna kata **gnap!**

Analisis komponensial (8), kata **gnap!** Memiliki komponen makna *+sons animal* ‘suara binatang’, *+le chien* ‘anjing’, *+utiliser un nez, museau* ‘menggunakan hidung, moncong’, sedangkan *+bruit des mâchoires qui se referment* ‘rahang yang menutup’. Dari analisis komponensial di atas dapat disimpulkan bahwa kata **gnap!** Memiliki makna suara anjing yang sedang menangkap sesuatu dengan menggunakan hidung/moncongnya bunyinya seperti rahang tertutup.

C. Bentuk dan Makna Onomatope Suara yang Dihasilkan oleh Benda (*bruits produits par des objets manufacturés*)

Onomatope suara benda merupakan bentuk tiruan bunyi yang dihasilkan oleh benda. Terdapat delapan bentuk onomatope suara yang dihasilkan oleh benda dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance*.

(1) Suara menyetel alat pemutar musik



Gambar 16 onomatope suara alat pemutar musik

- (11) Boule : *bon! Tu m'as bien compris? Je mets l'appareil en marche, et tu entendras compter jusqu'à 500.. Pendant ce temps.. Là, nous, on va se cacher, et à 500, tu pars à notre recherche!*
(baiklah! Apakah kamu mengerti? Aku letakan alat ini, dan kamu akan mendengar hitungan sampai 500.. Sementara itu.. kami, kami akan sembunyi dan pada hitungan ke 500, kamu pergi ke pencarian kami!)

Le mécanisme: **clac!**

Terdapat onomatope *clac!* pada gambar 16. Onomatope *clac!* merupakan bentuk tiruan bunyi mengklik sebuah alat mekanik yaitu alat pemutar musik. Onomatope *clac!* muncul dari alat pemutar musik yang diklik oleh Boule. Alat tersebut digunakan untuk memutar hitungan angka. Konteks gambar menunjukkan Boule sedang bermain dengan Douf dan Bill. Boule menjelaskan aturan mainnya kepada Bill. Ditunjukkan dengan kalimat *bon! Tu m'as bien compris? Je mets l'appareil en marche, et tu entendras compter jusqu'à 500.. Pendant ce temps.. Là, nous, on va se cacher, et à 500, tu pars à notre recherche!* 'baiklah! Apakah kamu mengerti? Aku letakan alat ini, dan kamu akan mendengar hitungan sampai 500.. Sementara itu.. kami, kami akan sembunyi dan pada hitungan ke 500, kamu pergi mencari kami!' kemudian Boule menyetel alat tersebut agar dapat berjalan hitungannya. Onomatope *clac!* berasal dari salah satu tombol kamera yang disetel oleh Boule ketika akan memulai hitungan. Indikator-indikator tersebut membuktikan bahwa onomatope *clac!* bentuk dari tiruan bunyi yang dihasilkan oleh benda (*bruits produits par des objets manufacturés*).

Selanjutnya untuk memahami makna dari kata *clac!* menurut Enckell dan Rézeau (2003: 141) *clac! est bruit sec produit par un choc, un déclic ou un mécanisme. clac!* adalah bunyi yang cepat akibat peristiwa yang mengejutkan, bunyi klik dari alat mekanik. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *clac!* sebagai berikut.

clac!

$\left(\begin{array}{l} +un\ bruit\ sec \\ +bruit\ d'un\ déclic \\ +un\ mécanisme \end{array} \right)$	$\left(\begin{array}{l} +bunyi\ yang\ cepat \\ +bunyi\ klik \\ +alat\ mekanik \end{array} \right)$
---	---

(9) Analisis komponen makna kata ***clac!***

Analisis komponensial (9), kata ***clac!*** memiliki komponen makna *+un bruit sec* ‘bunyi yang cepat’, *+bruit d'un déclic* ‘bunyi klik’, sedangkan *+un mécanisme* ‘alat mekanik’. Dari analisis komponensial di atas dapat disimpulkan bahwa kata ***clac!*** memiliki makna bunyi mengklik alat mekanik yang terdengar cepat.

(2) Suara Galian Tanah



Gambar 17 onomatope menggali tanah

Terdapat onomatope ***scrrac scrritch*** pada gambar 17. Onomatope merupakan tiruan bunyi menggali tanah yang dilakukan oleh ayah Boule, terdengar suara gesekan dari tanah dan alat untuk menggali. Pada konteks gambar terlihat ayah sedang berusaha keras mengangkat alat tukang untuk menggali tanah. Ayah merasa terganggu dengan adanya suara-suara dari dalam tanah seperti suara tikus. Maka dari itu ayah berusaha menggali tanah dan ingin mengeluarkan tikus tersebut. Sedangkan Boule berada di belakang ayah menutupi matanya karena merasa takut. Suara ***scrrac scrritch*** muncul akibat gesekan antara alat tukang dengan tanah saat ayah menggali.

Dibuktikan dengan keadaan tanah yang tidak lagi baik setelah ayah mencoba mencari suara binatang dalam tanah menggunakan alat tukang. Dengan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa onomatope *srrrac scritch* masuk ke dalam bentuk onomatope yang dihasilkan oleh benda (*bruits produits par des objets manufacturés*).

Selanjutnya untuk memahami makna onomatope *srrrac scritch* menurut Enckell dan Rézeau (2003: 78) *srrrac scritch* est bruit d'un frottement, déchirure. *srrrac scritch* adalah bunyi gesekan, mencabik. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *srrrac scritch* sebagai berikut.

srrrac scritch

$\left(\begin{array}{l} +\textit{bruit d'un frottement} \\ +\textit{faire un trou} \\ +\textit{déchirure} \end{array} \right)$	$\left(\begin{array}{l} +\text{suara gesekan} \\ +\text{menggali} \\ +\text{mencabik} \end{array} \right)$
---	---

(10) Analisis komponen makna kata *srrrac scritch*

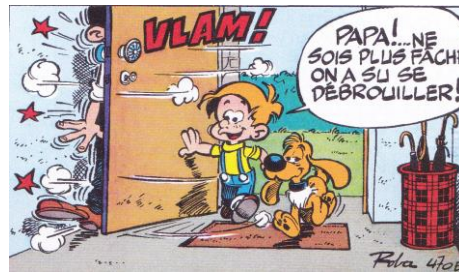
Dari analisis kompon makna (10) kata *srrrac scritch* memiliki komponen makna *+bruit d'un frottement* 'suara gesekan', *+faire un trou* 'menggali', sedangkan *+déchirure* 'mencabik'. Dari hasil analisis komponen makna tersebut dapat disimpulkan bahwa kata *srrrac scritch* memiliki makna bunyi gesekan yang terjadi atas galian/cabikan pada tanah.

D. Bentuk dan Makna Onomatope Bunyi Kehidupan Sehari-hari (*bruits de la vie quotidienne*)

Bunyi kehidupan sehari-hari merupakan bentuk tiruan bunyi rutinitas kehidupan sehari-hari. Bunyi-bunyi tersebut timbul akibat penggunaan benda-benda

atau sesuatu oleh manusia. Terdapat tiga bentuk onomatope bunyi kehidupan sehari-hari dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance*.

(1) Suara Membuka Pintu



Gambar 18 onomatope membuka pintu

- (12) Bill : *Papa! Ne sois plus fâché. on a su se débrouiller!*
 (papa! Jangan marah lagi, kami telah berhasil membuka)
 La porte: ***vlam!***

Terdapat onomatope ***vlam!*** pada gambar 18. Onomatope ***vlam!*** merupakan tiruan bunyi membuka pintu. Tiruan bunyi tersebut terdengar keras seperti suara membanting pintu. Pada gambar 18 terlihat Boule & Bill sedang memasuki rumah, tangan kanan Boule mendorong pintu agar terbuka dan berkata *papa! Ne sois plus fâché on a su se débrouiller!* ‘papa! Jangan marah lagi, kami telah berhasil membuka’. Ketika itu ayah Boule sedang berada di balik pintu. Membuka dan menutup pintu merupakan salah satu aktivitas keseharian yang sangat sering dilakukan oleh orang setiap harinya. Setiap orang melakukannya ketika akan memasuki rumah maupun keluar rumah. Dengan kata lain onomatope ***vlam!*** masuk kedalam bentuk tiruan bunyi kehidupan sehari-hari (*bruits de la vie quotidienne*).

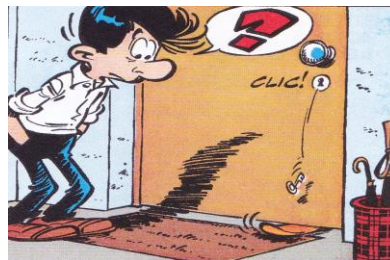
Mengenai hal makna, menurut Enckell dan Rézeau (2003: 444) *vlam!* est *bruit sec et sonore produit par un coup, par une chute, par une détonation*. *vlam!* adalah bunyi yang cepat akibat pukulan, sesuatu yang terjatuh, sebuah ledakan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *vlam!* sebagai berikut.

<i>vlam!</i>	
<ul style="list-style-type: none"> +<i>bruit sec et sonore</i> +<i>par un coup</i> +<i>par une chute</i> +<i>par une détonation</i> 	<ul style="list-style-type: none"> +bunyi dan kebisingan +oleh pukulan/hentakan +sesuatu yang terjatuh +sebuah ledakan

(11) Analisis komponen makna kata *vlam!*

Analisis komponensial (11) menunjukkan bahwa kata *vlam!* memiliki komponen makna +*bruit sec et sonore* ‘bunyi dan kebisingan’, +*par un coup* ‘oleh pukulan’, +*par une chute* ‘sesuatu yang terjatuh’, sedangkan +*par une détonation* ‘sebuah ledakan’. Dari hasil analisis komponensial di atas menunjukkan bahwa kata *vlam!* memiliki makna bunyi pukulan/hentaka, sesuatu yang terjatuh, sebuah ledakan.

(2) Suara Kunci



Gambar 19 onomatope suara kunci

Terdapat onomatope *clic!* pada gambar 19. Onomatope *clic!* merupakan bentuk tiruan bunyi kunci. Onomatope tersebut berasal dari suara logam yang

terdengar pelan. Gambar 19 menjelaskan keadaan ayah Boule yang sedang berdiri di balik pintu menunggu Boule & Bill dapat membuka pintu. Padahal pintu terkunci dari dalam rumah, sedangkan ayah Boule tidak mau membukakan pintu untuk mereka. Sehingga Boule & Bill harus berusaha menggunakan cara apapun untuk membuka pintu rumah. Dengan kecerdikan dan kerjasama Boule & Bill mereka akhirnya berhasil mengambil kunci yang masih tertancap pada daun pintu di dalam rumah. Untuk memasuki rumah setiap orang harus menggunakan kunci, hal tersebut sudah menjadi kewajiban untuk setiap orang. Setiap saat orang menggunakannya untuk membuka pintu sampai membuka lemari. Jadi membuka kunci juga salah satu rutinitas sehari-hari manusia. Jadi dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa onomatope ***clic!*** merupakan bentuk tiruan bunyi kehidupan sehari-hari (*bruits de la vie quotidienne*).

Selanjutnya untuk memahami makna onomatope ***clic!*** menurut Enckell dan Rézeau (2003: 147) ***clic!** est petit bruit ponctuel, le plus souvent d'origine métallique et produit par le déclic d'un mécanisme.* ***clic!*** adalah bunyi pelan, paling sering berasal dari logam dan diproduksi dari suara mengklik alat mekanisme. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope ***clic!*** sebagai berikut.

<i>clic!</i>	
<ul style="list-style-type: none"> +<i>petit bruit</i> + <i>d'origine métallique</i> +<i>le déclic d'un mécanisme</i> 	<ul style="list-style-type: none"> +bunyi pelan +berasal dari logam +mengklik alat mekanisme

(12) Analisis komponen makna kata *clic!*

Analisis komponensial (12) menunjukkan kata *clic!* memiliki komponen makna +petit bruit ‘bunyi yang tidak keras’, +*d'origine métallique* ‘berasal dari logam’, sedangkan +*le déclic d'un mécanisme* ‘mengklik alat mekanisme’. Jadi dari hasil analisis komponen makna tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kata *clic!* memiliki makna bunyi pelan berasal dari benda logam bunyinya menyerupai suara mengklik alat mekanisme.

E. Bentuk dan Makna Onomatope Bunyi Kehidupan Sosial dan Hobi (*bruits de la vie sociale, loisirs*)

Bunyi kehidupan sosial dan hobi merupakan salah satu bentuk tiruan bunyi. Bunyi-bunyi ini meliputi bunyi kehidupan sosial manusia, hobi. Seperti kegemaran, olahraga dan sebagainya. Terdapat empat bentuk onomatope bunyi kehidupan sosial dan hobi dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance*. Perhatikan gambar berikut

(1) Suara Menabrak Pohon



Gambar 20 onomatope menabrak pohon

Terdapat onomatope *crash* pada gambar 20. Onomatope *crash* merupakan bentuk tiruan suara menabrak pohon. Onomatope *crash* muncul dari dua benda yang

bertabrakan yaitu Boule dan sebuah pohon yang menjadi penghalang saat Boule sedang bermain kereta luncur. Konteks gambar menunjukkan beberapa anak laki-laki sedang bermain kereta luncur saat musim salju. Saat itu juga Boule mencoba untuk menunggangi kereta itu. Tepat di bawah mereka terdapat penghalang yaitu sebuah pohon. Namun ia menabrak pohon karena tidak bisa melakukan pendaratan. Permainan kereta luncur merupakan salah satu permainan yang digemari anak-anak. Permainan ini hanya dapat dimainkan pada saat musim salju berlangsung, bukanlah menjadi permainan yang dapat dimainkan setiap hari dimusim apapun. Ketika musim salju kereta luncur sering dijadikan hadiah dari para orang tua untuk anaknya ketika datangnya musim salju. Indikator-indikator tersebut menguatkan bahwa onomatope **crash** terbentuk dari bunyi kehidupan sosial dan hobi (*bruits de la vie sociale, loisirs*).

Mengenai hal makna, menurut Robert (2001: 771) **crash** *est un bruit produit par choc accidentel violent contre obstacle. Le bruit de deux corps qui se choquent (d'un véhicule automobile contre un autre véhicule)*. **crash** adalah bunyi yang dihasilkan oleh kecelakaan terhadap penghalang. Suara dari dua bagian yang bertabrakan (antara kendaraan bermotor dengan kendaraan yang lain). Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope **crash** sebagai berikut.

crash

<i>+le bruit de deux corps qui se choquent +choc accidentel violent contre un obstacle</i>	<i>+suara dari dua bagian yang bertabrakan +dampak kecelakaan terhadap penghalang</i>
--	---

(13) Analisis komponen makna kata **crash**

Analisis komponen makna (13) menunjukkan bahwa kata **crash** memiliki komponen makna *+le bruit de deux corps qui se choquent* ‘suara dari dua bagian yang bertabrakan’, sedangkan *+choc accidentel violent contre un obstacle* ‘dampak kecelakaan terhadap penghalang’. Dari hasil analisis komponensial di atas dapat disimpulkan bahwa kata **crash** memiliki makna suara dari dua bagian yang bertabrakan karena kecelakaan terhadap penghalang.

(2) Suara Rem Kereta Salju



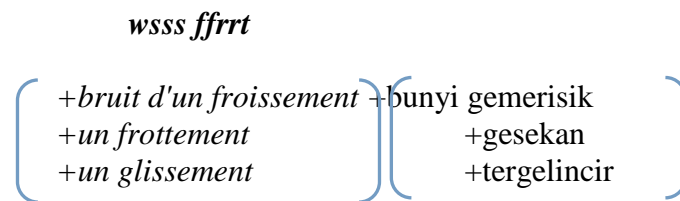
Gambar 21 onomatope permainan kereta salju

(13) Douf	: <i>'tention! Frein</i> (perhatikan! rem)
Le frein	: <i>wsss ffrt</i>

Pada gambar 21 terdapat onomatope *wsss ffrt*. Onomatope *wsss ffrt* merupakan bentuk tiruan suara permainan kereta salju. Onomatope *wsss ffrt* terdengar seperti bunyi gemerisik dari gesekan antara kereta luncur yang dinaiki Boule dengan salju. Konteks gambar menerangkan Boule & Bill menaiki kereta salju

dan meluncur. Dari kejauhan Douf berteriak '*tention! Frein* 'perhatikan! Rem' Douf menyuruh mereka untuk mengerem agar tidak menabrak pohon yang tengah menghadangnya. Seorang anak menyaksikan aksi Boule & Bill dalam menunggangi kereta salju. Pada akhirnya Boule & Bill berhasil mendarat tepat persis berada di depan Douf dan pohon itu tanpa menabraknya. Suara *wsss ffrt* berasal dari kereta salju yang sedang dimainkan Boule & Bill, tepatnya suara ketika kereta meluncur dan mengerem. Dari penjelasan di atas membuktikan bahwa onomatope *wsss ffrt* masuk ke dalam bentuk onomatope kehidupan sosial dan hobi (*bruits de la vie sociale, loisirs*).

Selanjutnya untuk memahami makna onomatope *wsss ffrt* menurut Enckell dan Rézeau (2003: 236) *wsss ffrt est bruit produit par un froissement, un frottement, un glissement*. *wsss ffrt* adalah bunyi gemerisik, gesekan, tergelincir. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *wsss ffrt* sebagai berikut.



(14) Analisis komponen makna kata *wsss ffrt*

Analisis komponen makna (14) menunjukkan kata *wsss ffrt* memiliki komponen makna *+bruit d'un froissement* 'bunyi gemerisik', *+un frottement* 'gesekan', sedangkan *+un glissement* 'tergelincir'. Jadi dari analisis komponen makna

di atas dapat disimpulkan kata *wsss ffrt* memiliki makna bunyi gemerisik geseka akibat benda yang tergelincir.

F. Bentuk dan Makna Onomatope Kealamian Bunyi (*nature de bruit*)

Onomatope kelamian bunyi terbentuk melalui suatu peristiwa yang alami tanpa ada kesengajaan maupun campur tangan manusia. Terdapat 8 bentuk onomatope kealamian bunyi dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance*.

(1) Suara Besi Berhamburan



Gambar 22 onomatope suara besi

(14) Le chauffeur: *de nid poule!* (lubang jalan)

Le chauffeur : *de chauffeur, oui!* (pak supir, iya!)

Bill : *on essaye? Je frotte, et toi, tu fais un voeu, d'accord?*
(kita coba? Aku menggosok, dan kamu, kamu membuat harapan, mengerti?)

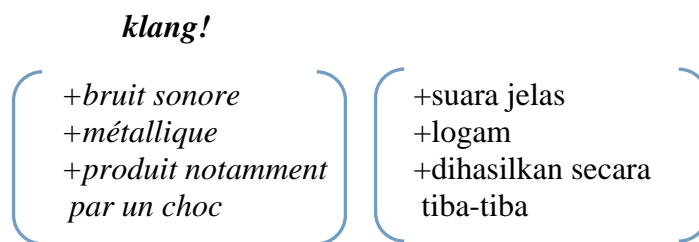
Boule : *mouais!*

Le fer : *klang!*

Terdapat onomatope *klang!* pada gambar 22. Onomatope *klang!* merupakan bentuk tiruan suara logam yang terdengar jelas. Onomatope *klang!* muncul dari besi yang berhamburan, peristiwa terjadi ketika supir truk bermuatan besi melewati jalan berlubang sehingga membuat muatannya berhamburan keluar. Gambar 22 menunjukkan Boule & Bill yang terlihat sedang bermain di rerumputan. Boule menemukan sebuah lampu tua. Boule berkata pada Bill *on essaye? Je frotte, et toi, tu*

fais un voeu, d'accord? ‘kita coba? Aku menggosok, dan kamu membuat permintaan, mengerti?’. Boule mengira lampu yang ditemukannya sama dengan lampu seperti pada film aladin, maka ia berkeinginan untuk menggosok-gosok dan menyuruh Bill untuk membuat keinginan. Ketika itu sebuah truk melintas di dekat mereka. Saat itu juga sebuah lubang besar setelah menghadang para supir. Seketika besi-besi yang menjadi muatan truk tersebut berhamburan hingga menyebabkan bunyi *klang!*. Peristiwa tersebut merupakan peristiwa yang alami tanpa kesengajaan. Dengan kata lain onomatope *klang!* merupakan bentuk dari onomatope kealamian bunyi (*nature de bruit*).

Mengenai hal makna, menurut Enckell dan Rézeau (2003: 145) *klang!* est *bruit sonore, d'origin métallique, produit notamment par un choc..* *klang!* adalah bunyi yang jelas berasal dari logam, dihasilkan secara tiba-tiba. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *klang!* sebagai berikut.



(15) Analisis komponen makna kata *klang!*

Analisis komponen makna (15) menunjukkan bahwa kata *klang!* memiliki makna +*bruit sonore* ‘suara yang jelas’, +*métallique* ‘logam’, sedangkan +*produit notamment par un choc* ‘dihasilkan secara tiba-tiba’. Jadi dapat disimpulkan bahwa

kata *klang!* memiliki makna suara jelas berasal dari benda logam, dihasilkan atas peristiwa yang terjadi secara tiba-tiba.

(2) Suara Menabrak Kandang Anjing



Gambar 23
onomatope suara menabrak kandang anjing

Terdapat onomatope *crack!* pada gambar 23. onomatope *crack!* merupakan tiruan bunyi keretakan yang berasal dari dua benda bertabrakan yaitu Boule menabrak rumah anjing, hingga menyebabkan kerusakan pada rumah anjing yang terbuat dari kayu. Konteks gambar menjelaskan Boule sedang berjalan di salju yang licin. Boule menabrak Bill yang sedang berada tepat di depannya, setelah Bill ikut terpeleset karena ulah Boule kemudian Boule menabrak rumah anjing kecil yaitu rumah milik Bill. Rumah yang terbuat dari kayupun menjadi patah pada bagian belakang. Kejadian patahnya rumah milik Bill bukanlah faktor kesengajaan yang dilakukan Boule melainkan karena salju yang licin membuat Boule tergelincir. Dari penjelasan di atas membuktikan bahwa onomatope *crack!* masuk ke dalam bentuk onomatope kealamian bunyi (*nature de bruit*).

Selanjutnya untuk memahami makna onomatope *crack!* menurut Enckell dan Rézeau (2003: 178) *crack! est bruit de craquement ou de cassure. crack!* Adalah

bunyi keretakan atau kerusakan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope ***crack!*** sebagai berikut.

crack!

$\left(\begin{array}{l} +\textit{bruit de craquement} \\ +\textit{de cassure} \\ +\textit{le bruit de deux} \\ \textit{corps qui se choquent} \end{array} \right)$	$\left(\begin{array}{l} +\text{bunyi keretakan} \\ +\text{kerusakan} \\ +\text{suara dari dua bagian} \\ \text{yang bertabrakan} \end{array} \right)$
---	--

(16) Analisis komponen makna kata ***crack!***

Analisis komponen makna (16) menunjukkan bahwa kata ***crack!*** mempunyai komponen makna *+bruit de craquement* ‘bunyi keretakan’, *+de cassure* ‘kerusakan’, sedangkan *+le bruit de deux corps qui se choquent* ‘suara dari dua bagian yang bertabrakan’. Dari analisis komponen makna di atas dapat disimpulkan makna kata ***crack!*** adalah bunyi keretakan dari dua bagian yang bertabrakan hingga menyebabkan kerusakan.

G. Bentuk dan Makna Onomatope Warna Bunyi (*couleur de bruits*)

Onomatope warna bunyi muncul dari bunyi-bunyian yang bervariasi. Terutama variasi huruf vokal yang menimbulkan keberagaman bunyi onomatope. Terdapat tujuh bentuk onomatope warna bunyi dalam *komik Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance*.

(1) Suara Tabrakan Bom-bom Car



Gambar 24 onomatope tabrakan mobil

Pada gambar 24 terdapat onomatope *blam bam bang*. Onomatope *blam bam bang* merupakan bentuk tiruan bunyi bom-bom car yang saling bertabrakan. Bom-bom car saling bertabrakan menimbulkan suara bising terdengar seperti suara ledakan yang muncul berkali-kali. Pada gambar 24 terlihat beberapa anak sedang bermain bom-bom car dan sekuat tenaga menabrakan mobil mereka ke arah mobil Boule & Bill. Mobil Boule & Bill tidak hanya ditabrak sekali saja namun berkali-kali hingga menimbulkan keriuhan. Bunyi yang berbeda terdengar seperti *blam bam bang*. Perbedaan huruf konsonan pada tiap akhir kata membuat bunyi yang bervariasi. Sesuai dengan teori yang menjelaskan bahwa warna bunyi muncul dari bunyi-bunyian yang bervariasi dapat berupa variasi huruf vokal maupun konsonan. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa bunyi *blam bam bang* merupakan bentuk onomatope warna bunyi (*couleur de bruits*).

Mengenai hal makna, menurut Enckell dan Rézeau (2003: 178) *blam bam bang* est bruit d'une explosion qui résonne. Produit par une chute brutale. *blam bam bang* adalah bunyi ledakan yang beresonansi. Akibat kejadian yang brutal.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope **blam bam bang** sebagai berikut.

blam bam bang

$\left(\begin{array}{l} +\text{bruit d'une explosion} \\ +\text{résonne} \\ +\text{des grandes bruits} \end{array} \right)$	$\left(\begin{array}{l} +\text{suara ledakan} \\ +\text{beresonansi} \\ +\text{kebisingan} \end{array} \right)$
--	--

(17) Analisis komponen makna kata **blam bam bang**

Analisis komponen makna (17) menunjukkan kata **blam bam bang** memiliki makna *+bruit d'une explosion* 'suara ledakan', *+résonne* 'beresonansi', sedangkan *+des grandes bruits* 'kebisingan'. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kata **blam bam bang** memiliki makna bunyi bising yang beresonansi terdengar seperti suara ledakan.

(2) Suara Gonggongan Anjing



Gambar 25 onomatope suara gonggongan anjing

Pada gambar 25 terdapat onomatope **waf wif waf!**. Onomatope **waf wif waf!** merupakan bentuk tiruan bunyi anjing menggonggong. Onomatope tersebut berasal dari suara anjing kecil. Pada konteks gambar terlihat Bill sedang berusaha mengejar kura-kura yang sedang berjalan. Bill seakan memanggil kura-kura tersebut dengan caranya yaitu menggonggong. Suara **waf wif waf!** memang dihasilkan seekor anjing

namun Bill tidak hanya menggonggong sekali saja namun selama tiga kali, sehingga menyebabkan bunyi yang berbeda yaitu *waf wif waf!*. *waf wif waf!* memiliki bunyi yang bervariasi dan terjadi pengulangan bunyi. Berdasarkan penjelasan mengenai warna bunyi yaitu bunyi yang muncul dari bunyi-bunyian bervariasi. Baik variasi huruf vokal maupun konsonan, terutama variasi huruf vokal yang menimbulkan keberagaman warna bunyi onomatope. Penjelasan di atas memperkuat bahwa onomatope *waf wif waf!* masuk ke dalam bentuk onomatope warna bunyi (*couleur de bruits*).

Selanjutnya untuk memahami makna onomatope *waf wif waf!* menurut Enckell dan Rézeau (2003: 460) *waf wif waf! est bruit de l'abolement du chien*. *waf wif waf!* adalah suara gonggongan anjing. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *waf wif waf!* sebagai berikut.

waf wif waf!

$\left(\begin{array}{l} +\textit{bruit d'un animé} \\ +\textit{le chien} \\ +\textit{abolement} \end{array} \right)$	$\left(\begin{array}{l} +\text{suara hewan} \\ +\text{anjing} \\ +\text{gonggongan} \end{array} \right)$
---	---

(18) Analisis komponen makna kata *waf wif waf!*

Analisis komponensial (18) menunjukkan kata *waf wif waf!* memiliki komponen makna *+bruit d'un animé* 'suara hewan', *+le chien* 'anjing', sedangkan *+abolement* 'gonggongan'. Dari analisis komponen makna di atas dapat disimpulkan makna kata *waf wif waf!* adalah suara gonggongan anjing.

H. Bentuk dan Makna Onomatope Abstraksi Bunyi (*bruit et abstraction*)

Onomatope abstraksi bunyi merupakan tiruan bunyi yang terbentuk dari proses yang cepat dan tiba-tiba, sehingga membentuk bunyi yang mana suka atau masa bodoh. Terdapat 2 bentuk onomatope abstraksi bunyi dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance*.

(1) Suara Terjatuh



Gambar 26 onomatope jatuh dari pohon

(15) Douf : *laisse tomber l'hélicoptère..*
Je sais comment on descend!
 (helikopternya terjatuh..
 Aku tahu bagaimana kita turun)

Terdapat onomatope **bom!** pada gambar 26. Onomatope **bom!** terdengar seperti suara terjatuh dari ketinggian. Gambar menunjukkan Boule dan Douf sedang berada di atas pohon, setelah mendengar suara helikopter Boule bergegas turun dari pohon dan berlari. Sedangkan temannya tidak tahu bagaimana cara untuk turun. Namun tiba-tiba dia terjatuh tanpa disengaja dengan berkata *laisse tomber l'hélicoptère.. Je sais comment on descend!* yang artinya 'helikopternya terjatuh.. Aku tahu bagaimana kita turun'. Peristiwa tersebut terjadi secara tiba-tiba dan cepat hingga menimbulkan bunyi yang cukup keras seperti bunyi ledakan. Dari penjelasan

di atas dapat disimpulkan bahwa onomatope **bom!** masuk ke dalam bentuk onomatope abstraksi bunyi (*bruit et abstraction*).

Mengenai hal makna, menurut Enckell dan Rézeau (2003: 119) **bom!** *est bruit sourd, produit par une chute brutale, un choc violent, une explosion*. **bom!** adalah bunyi gedebuk akibat kejadian brutal, kekerasan yang mengagetkan, bunyi sebuah ledakan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope **bom!** sebagai berikut.

Makna **bom!**

+ <i>bruit sourd</i>	+bunyi gedebuk
+ <i>un choc violent</i>	+benturan yang mengagetkan
+ <i>le bruit d'une explosion</i>	+bunyi sebuah ledakan

(19) Analisis komponen makna kata **bom!**

Analisis komponen makna (19) menunjukkan kata **bom!** memiliki makna +*bruit sourd* ‘bunyi gedebuk’, +*un choc violent* ‘benturan yang mengagetkan’, sedangkan +*le bruit d'une explosion* ‘bunyi sebuah ledakan’. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kata **bom!** memiliki makna sebuah bunyi gedebuk akibat dari peristiwa yang tiba-tiba terdengar seperti bunyi ledakan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis mengenai bentuk dan makna onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance* yang telah dijabarkan pada bab IV menghasilkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Bentuk onomatope yang terdapat dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance* terdiri dari 1) Suara manusia (*bruits du corps humain*), 2) Suara binatang (*bruits d'animaux*), 3) Suara yang dihasilkan oleh benda (*bruits produits par des objets manufacturés*), 4) Bunyi kehidupan sehari-hari (*bruits de la vie quotidienne*), 5) Bunyi kehidupan sosial dan hobi (*bruits de la vie sociale, loisirs*), 6) Kealamian bunyi (*nature de bruit*), 7) Warna bunyi (*couleur de bruits*), 8) Abstraksi bunyi (*bruit et abstraction*).
2. Terdapat lima puluh delapan data yang dianalisis mengenai hal makna onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance*. Data dikaji menggunakan analisis komponensial yang menghasilkan komponen makna pada setiap kata. Makna onomatope dapat disimpulkan dari komponen makna setiap kata. Jadi setiap onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance* memiliki makna leksikal.

3. Dari hasil penelitian ini ditemukan informasi bahwa onomatope dimanfaatkan oleh manusia untuk mendukung kegiatan komunikasi sehari-hari. Onomatope juga banyak digunakan di dalam karya sastra termasuk komik.

B. Implikasi

Berdasarkan pembahasan dan analisis yang telah dilakukan, maka hasil temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber belajar, mahasiswa, khususnya pembelajaran bahasa Prancis juga dapat diajarkan di bangku SMA sebagai materi tambahan.

C. Saran

1. Bagi calon peneliti, pengkajian mengenai onomatope tidak terlalu banyak. Maka sebaiknya calon peneliti lebih meningkatkan pengetahuan tentang onomatope dengan mencari sumber-sumber ilmu mengenai onomatope seperti kamus-kamus yang khusus membahas onomatope.
2. Pengkajian mengenai onomatope memang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, namun belum ditemukan penelitian mengenai sosio kultural masyarakat yang melatarbelakangi munculnya perbedaan onomatope pada setiap negara. Penelitian yang mengkaji hal tersebut diperlukan guna memperkaya pengetahuan mahasiswa tentang onomatope.

Daftar Pustaka

- Alwasilah, Chaedar. 2003. *Pokoknya Kualitatif*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Arifin, Winarsih dan Farida Soemargo, 2001. *Kamus Perancis Inonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Aron, Paul dkk. 2002. *Le Dictionnaire du Littéraire*. Paris. Presses Universitaires de France.
- Dubois, Jean. 2001. *Dictionnaire de Linguistique*. Paris. Larousse.
- Chaer, Abdul. 2014. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Enckell, Pierre dan Pierre Réazeau. 2003. *Dictionnaire Des Onomatopées*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Grevisse, Maurice. 1980. *Le Bon Usage*. Paris: Duculot
- Hergé. 1974. *Les Aventures de Tintin, Tintin Au Congo*. Bergia: Casterman.
- . 1974. *Les Aventures de Tintin, Le Lotus Bleu*. Belgia: Casterman.
- Junior, Robert. 1993. *Le Robert Junior*. Paris: Dictionnaires Le Robert.
- Keraf, Gorys. 1996. *Linguistik Bandingan Historis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mastoyo, Tri. 2007. *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvatibooks.
- Meliana, Silva. 2009. *Tipe, Bentuk, dan Fungsi Onomatope dalam Komik cédric: on se clame! Karya Raoul Couvin*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Bahasa Prancis. FBS UNY.
- Mounin, Georges. 2000. *Dictionnaire de la Linguitique*. Paris. Press Universitaire de France.
- Parera, J.D. 2004. *Teori Semantik*. Jakarta: Erlangga.
- Roba. 2008. *Boule & Bill Sieste Sur Ordonnance*. Belgia: Dupuis.
- Robert, Paul. 2001. *Le Grand Robert de la Langue Française*. Paris. Doctionnaires le Robert.
- Rohali. 2001. *Semantik Bahasa Prancis: Suatu Pengantar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudaryanto, 1988. *Metode linguistik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

- , 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta : Duta Wacana University Press.
- , 1990. *Aneka Konsep Kedataan Lingual dalam Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Tim redaksi kamus besar bahasa indonesia. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai pustaka
- Ullman, Stephen. 2007. *Pengantar Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Verhaar, J.W.M. 2012. *Asas-Asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Zuchdi, Darmiyati. 1993. *Panduan Penelitian Analisis Konten*. Yogyakarta : Lemlit IKIP Yogyakarta

LE TYPE ET LE SENS DES ONOMATOPÉSES DANS LA SÉRIE DE BANDE DESSINÉE *BOULE ET BILL : SIESTE SUR ORDONNANCE* DE JEAN ROBA

Par:
Lia Dyah Nuryanti
NIM. 11204241011

RÉSUMÉ

A. Introduction

La langue est un moyen de communication verbale sous la forme d'un symbole de son. Ce symbole est considéré comme arbitraire. Car, il n'existe pas de relation directe entre le symbole marqué par un mot tangible et le symbole marqué par le référent du mot. La langue qui sert à faciliter l'interaction des humains est une partie de la culture qui évolue toujours au fil du temps. L'évolution est survenue grâce aux efforts des humains pour créer de nouveaux mots pour exprimer ses pensées. Cette activité émerge ensuite de nouveaux termes qui sont dérivés à travers de la création de nouveaux mots ou par l'absorption des langues étrangères.

L'onomatopée est une façon dans la formation du mot. Le bruit causé par un objet ou une voix humaine peut former un mot. Les mots étant formés par des sons artificiels sont considérés comme une onomatopée. L'onomatopée est largement utilisée d'œuvres littéraires comme le roman, la bande dessinée, et l'histoire courte. Il existe certaines fonctions d'onomatopée, telles que la fonction émotive, conative, et référentielle. L'onomatopée est utilisée pour renforcer l'histoire. La fonction d'onomatopée est également très étroitement liée au contexte. Nous devons examiner

l'émergence d'une onomatopée avec le contexte de l'histoire. L'étude d'une onomatopée et son contexte a pour but de comprendre le type ainsi que le sens d'une onomatopée.

Cette recherche vise à révéler le type et les sens des onomatopées qui sont trouvés dans la Bande Dessinée française. L'une des Bandes Dessinées populaires est *Boule et Bill*. Cette Bande Dessinée est écrite en 1959 par un écrivain belge, de Jean Roba. La première apparition de la bande dessinée Boule et Bill était dans le magazine Spirou de 1959 à 2003. Cette bande dessinée apparaît jusqu'à 34 séries. Elle a réussi d'avoir la vente plus de 25 millions d'albums à travers le monde. Au 27 février 2013, elle a apparue dans une adaptation cinématographique (le site officiel de Boule et Bill : 2013).

Cette recherche a pour but de décrire le type et le sens des onomatopées dans la série de bande dessinée *Boule et Bill : Sieste sur Ordonnance* de Jean Roba. Le sujet de cette recherche est les mots, les groupes de mots, et les phrases qui sont trouvés dans la série de bande dessinée *Boule et Bill : Sieste sur Ordonnance* de Jean Roba créée en 1959. L'objet de cette recherche est le type et le sens des onomatopées trouvées dans cette bande dessinée. La collecte des données dans cette recherche utilise la méthode de lecture attentive avec la technique de lecture attentive (*SBLC*) et la technique de note à l'aide d'un tableau de données. L'analyse des données emploie la méthode d'identification référentielle qui se poursuit par la méthode de distribution et d'identification. La méthode de distribution est celle de segmenter immédiatement

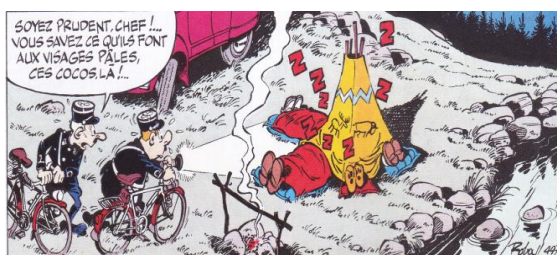
les types et les sens d'onomatopées. La validité de la recherche est basée sur la validité sémantique et celle du jugement d'expert, tandis que la fiabilité de la recherche est acquise par le procédé d'*intrarater*

B. Développement

Le type des onomatopées dans cette recherche se divise en huit types différents. Ce sont le bruit du corps humains, le bruit d'animaux, le bruit produit par des objets manufacturés, le bruit de la vie quotidienne, le bruit de la vie sociale ou loisirs, la nature de bruit, le couleur de bruit, et le bruit et l'abstraction. Chaque donnée dont le type d'onomatopée est déterminé, est ensuite analysée en utilisant l'analyse componentielle et intégrale pour trouver le sens d'onomatopée. Nous expliquons ci-dessous les exemples du type et du sens des onomatopées qui sont trouvés dans la série de bande dessinée *Boule et Bill : Sieste sur Ordonnance*.

1. Le bruit du corps humains

L'onomatopée au type du bruit du corps humain est une onomatopée qui imite le son verbal ou non-verbal produit par le corps humain. Nous trouvons 5 données dont le type est le bruit du corps humain dans cette recherche.



La famille : *Zzzz...*

Le police : *Soyez prudent, chef! Vous savez ce qu'ils font aux visages pâles, ces cocos, là!*

Il existe l'onomatopée en forme du bruit du corps humain « Zzzz » dans cette image. Le son « Zzz » est une onomatopée qui imite le ronflement. Cette onomatopée est menée par la famille de Boule et Bill quand ils sont en train de dormir dans la tente. L'image ci-dessus montre que le bruit est sorti de la tente pendant la nuit où la famille de Bille fait du camping.

Pour comprendre le sens d'onomatopée au type du bruit du corps humain « Zzzz », Enckell et Rézeau (2003 : 470) souligne que zzz est le bruit de sifflement, de ronflement d'un dormeur, en phase expiratoire de la respiration. En considérant cette définition, nous pouvons traduire le sens d'onomatopée en examinant des composants suivants : *+bruit de sifflement*, *+ronflement d'un dormeur*, *+en phase expiratoire*. Nous pouvons conclure donc que le son « Zzzz » signifie le bruit de sifflement et de ronflement produit par la phase expiratoire de la respiration d'une personne qui dort. Le sens d'onomatopée « Zzzz » est lexical.

2. Le bruit d'animaux

Le bruit d'animaux est une onomatopée qui vient d'une imitation des sons animaux. Ce bruit est une activité du mouvement ou du son animal. Dans cette recherche, il y a 22 types d'onomatopée au bruit d'animaux. Voici l'une de ces données.



Il y a une onomatopée du bruit d'animaux dans l'image ci-dessus en forme du son « Schloup ». Une femme est en train de prendre un bain de soleil au bord de la plage. Bill qui l'a vue se rapproche immédiatement. Bill suce le dos de cette femme qui forme le bruit onomatopéique artificiel d'un chien. Nous pouvons conclure donc que le bruit « Schloup » est un bruit qui imite le sons produit par des animaux, dans ce cas, du chien. Selon Enckell et Rézeau (2003 : 470), « Schloup » est un bruit produit par l'expiration d'un liquid ou d'un aliment semi-liquid. L'analyse componentielle montre que cette onomatopée a des composants du sens : *+son animal, +le chien, +l'aspiration liquid*. Nous pouvons conclure donc que « Schloup » est une onomatopée au type du bruit d'animal dont le sens est le bruit de soucant liquid du chien.

3. Le bruit produit par des objets manufacturés

L'onomatopée de ce type est un son imité du bruit des objets manufacturés. Dans cette recherche, il y a 8 données qui montrent l'onomatopée de ce type. Voici l'un de ces exemples.



Boule : *Bon! Tu m'as bien compris? Je mets l'appareil en marche, et tu entendras compter jusqu'à 500.. Pendant ce temps.. Là, nous, on va se cacher, et à 500, tu pars à notre recherche!*

Le mécanisme : **Clac!**

Dans cette image, il existe une onomatopée en forme du son « clac ! ». Cette onomatopée est un son artificiel qui imite le son cliquetant d'un mécanisme joué par Boule. Cela indique que le son est produit par un objet manufacturé. Enckell et Rézeau (2003 : 141) indique que le son « clac ! » est un bruit sec qui est produit par un choc, un déclic ou un mécanisme. Selon cette définition, le sens de cette onomatopée a des composants suivants : *+un bruit sec, +bruit d'un déclic, +un mécanisme*. Ces composants peuvent indiquer que l'onomatopée « clac ! » a le sens d'un bruit sec artificiel produit par un clic d'un dispositif mécanique manufacturé.

4. Le bruit de la vie quotidienne

Le bruit de la vie quotidienne est des sons qui imitent le bruit des activités de la vie quotidienne. Ce bruit est survenu à cause de l'utilisation des objets inanimés par les humains. Il existe trois onomatopées de ce type dans cette recherche.



Dans l'image ci-dessus, il y a une onomatopée sous la forme d'un bruit « Vlam ! ». Dans cette image, Boule et Bill entrent dans la maison et ouvrent la porte. Le bruit « Vlam ! » est survenu quand ils ouvrent la porte d'une manière très forte de sorte que la porte claque. L'ouverture et la fermeture de la porte est l'une des activités quotidiennes qui est souvent fait par des humains. Cette onomatopée est donc considérée comme le type du bruit de la vie quotidienne. Selon Enckell et Rézeau (2003: 444), « Vlam ! » est un bruit sec et sonore produit par un coup, par une chute, ou par une détonation. Cette onomatopée a des composants suivants : *+bruit sec et sonore, +par un coup, +par une chute, +par une détonation*. Ces composants montrent que le sens du bruit « Vlam ! » est un bruit choquant d'un objet qui détone. Dans ce cas, c'est un bruit de la porte qui frappe le mur aussi dur.

5. Le bruit de la vie sociale ou loisirs

Le bruit de la vie sociale ou loisirs est une onomatopée qui imite les activités et les loisirs des humains, par exemple, le sport. Dans cette recherche, il existe quatre onomatopées qui imitent ce type du bruit. Voici l'une des onomatopées.



Il y a un accident montré par l'image ci-dessus qui provoque un bruit d'onomatopée. Cette onomatopée est une forme de choc de son artificiel dans un arbre. L'onomatopée en forme du bruit « Crash » est émergeant lors des deux objets sont en collision. Boule est en train de jouer le traîneau pendant l'hiver. Soudain, la neige est glissant et Boule devrait arrêter juste en face de l'arbre. Cette collision provoque un bruit « Crash ». Le traîneau est un sport joué par beaucoup d'enfants pendant l'hiver. Cela indique que l'onomatopée « Crash » est formée à partir d'un accident à la vie sociale et les loisirs. Selon Robert (2001: 771), le bruit « Crash » est un bruit produit par choc accidentel violent contre obstacle. C'est le bruit de deux corps qui se choquent. Par exemple, d'un véhicule automobile contre un autre véhicule. Basé sur cette définition, nous pouvons traduire des composants qui forment le sens d'onomatopée « Crash » comme suivants : *=le bruit de deux corps qui se choquent, +choc accidentel violent contre un obstacle*. Selon l'analyse de ces composants, il peut être conclure que l'onomatopée « Crash » a le sens de deux objets, notamment le traîneau de Boule et l'arbre qui se choquent lors d'un accident.

6. La nature de bruit

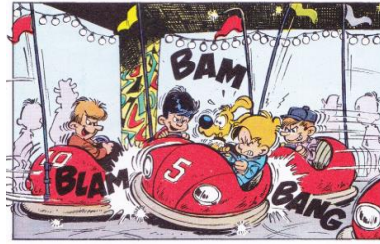
La nature de bruit est un type d'onomatopée qui est formée lors d'un événement naturel sans la précaution des humains. Dans cette recherche, il existe sept onomatopées de ce type. Voici l'une de ces onomatopées.



Dans l'image ci-dessus, il existe une onomatopée en forme d'un bruit « Klang ! ». Cette onomatopée émerge lors des métaux tombent du camion et provoquent des sons audibles. Cet événement se produit lorsque le camion passe la route ayant de nid de poule. Cette onomatopée est survenue d'une manière naturelle entre les métaux ferriques sans l'intention des humains. Selon Enckell et Rézeau (2003: 145), « Klang » est un bruit sonore, d'origine métallique, qui est produit notamment par un choc. Basé sur cette définition, des composants d'onomatopée « Klang » sont suivants : *+bruit sonore*, *+métallique*, *+produit par un choc*. Il est conclu donc que le bruit « Klang » a le sens du bruit claire et audible qui est dérivé par des objets métaux lors d'un événement choquant.

7. Le couleur de bruit

Le couleur de bruit est un type d'onomatopée émerge lors des sons très variés qui sont survenus. Il existe sept onomatopées qui ont le couleur de bruit. Voici l'un de ces exemples.

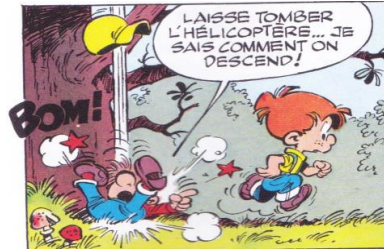


Sur l'image ci-dessus, il existe des sons onomatopéiques « Blam, Bam, Bang ».

Cette onomatopée est une forme de bruit artificiel de voitures piégées qui sont en collision. Les voitures autocollants entrent en collision et provoquent des bruits sonores comme une explosion qui apparaît plusieurs fois. Des différents sons sont émergés dans cet événement. Cette onomatopée montre des différentes consonnes à la fin de chaque mot qui émerge des différents couleurs de bruit. Selon Enckell et Rézeau (2003: 178) « Blam, Bam, Bang » est un bruit d'une explosion qui résonne. Ce bruit est produit par une chute brutale. Basé sur cette définition, cette onomatopée a des composants suivants : *+bruit d'une explosion, +résonne, +des grands bruits*. Ces composants montrent que le sens d'onomatopée « Blam, Bam, Bang » est un bruit brutal et choquant qui résonne comme une explosion.

8. Le bruit et l'abstraction

L'onomatopée au type de l'abstraction du bruit est une onomatopée qui est formée lors d'un processus rapide. Ce processus forme ensuite des sons arbitraires. Il existe quatre onomatopées de ce type dans cette recherche.



Dans l'image ci-dessus, il existe une onomatopée en forme du son « Bomb! ». Cette onomatopée est formée à partir du son artificiel de quelqu'un tombant d'une hauteur. Cette onomatopée est le bruit d'un petit garçon nommé Douf qui est tombé d'une hauteur quand il était au sommet de l'arbre. La collision entre Douf et la terre est assez forte. Cet événement est survenu soudainement et rapidement qui provoque un bruit assez fort comme une explosion. Cette onomatopée est au type de l'abstraction de bruit. Selon Enckell et Rézeau (2003: 119), « Bom ! » est un bruit sourd qui est produit par une chute brutale et un choc violent ou une explosion. Cette définition donne des composants suivants à cette onomatopée : *+bruit sourd*, *+un choc violent*, *+bruit d'une explosion*. De ces composants, nous pouvons conclure que le sens d'onomatopée « Bom ! » est un bruit choquant à cause d'un événement rapide et inattendu qui provoque un bruit d'une explosion.

C. Conclusion

Les résultats de la recherche montrent que dans la série de bande dessinée *Bill et Boule : Sieste sur Ordonnance* existe 8 types des onomatopées qui produisent 58 données. Ce sont le bruit du corps humain (6 données), le bruit d'animaux (21 données), le bruit produit par des objets manufacturés (8 données), le bruit de la vie quotidienne (3 données), le bruit de la vie sociale, loisirs (3 données), la nature de

bruit (8 données), le couleur de bruit (7 données), et le bruit et l'abstraction (2 données). Pour trouver le sens des onomatopées, toutes les 58 données sont ensuite analysées en utilisant l'analyse componentielle qui produit le sens dans chaque donnée étudiée. L'analyse dans cette recherche utilise l'analyse intégrale qui détermine le type et le sens de chaque donnée en même temps. Cela a pour but d'étudier intégralement le problème analysé. En outre, le but est de trouver les sens d'onomatopée variés dans chaque type d'onomatopée. Chaque type d'onomatopée dans la série de bande dessinée *Boule et Bille : Sieste sur Ordonnance* a le sens lexical.

En considérant les résultats de la recherche, nous pouvons donner des recommandations suivantes.

1. Aux chercheurs ultérieures.

L'analyse des onomatopées sont quasiment rare. Il est donc indispensable d'améliorer la connaissance sur les onomatopées en trouvant des sources très variées. Par exemple, les dictionnaires qui sont consacrés à étudier les onomatopées.

2. L'analyse des onomatopées a été faite par certains chercheurs intérieures, mais il n'existe pas encore une recherche étudiant le cadre socio-culturel qui provoque l'émergence de la différence des types des onomatopées dans chaque pays. L'étude qui examine cette question est nécessaire pour enrichir les connaissances des étudiants sur des onomatopées.

No.	Onomatope	Bentuk									Makna	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	AĪĒ! AĪĒ! AĪĒ!									✓	<div> <div> <i>+ sons humain</i> <i>+ marquer la douleur</i> <i>+ exprimer une surprise</i> </div> <div> <i>+suara insan</i> <i>+menandai penderitaan</i> <i>+mengekspresikan kejutan</i> </div> </div>	suara anak kecil yang terkejut
2.	AOU!	✓									<div> <div> <i>+ sons humain</i> <i>+pour se récrier</i> <i>+paraître se récrier</i> </div> <div> <i>+suara manusia</i> <i>+berseru</i> <i>+seperti menangis</i> </div> </div>	Suara manusia berseru
3.	BAM									✓	<div> <div> <i>+bruit soudainet fort</i> <i>+une chute brutale</i> <i>+un choc violent</i> </div> <div> <i>+bunyi tiba-tiba dan keras</i> <i>+terjatuh tiba-tiba</i> <i>+kekerasan yang mengagetkan</i> </div> </div>	suara mobil pada permainan bom-bom car
4.	BEÉÉÂH		✓								<div> <div> <i>+ sons animal</i> <i>+le chien</i> <i>+ imiter le bêlement</i> </div> <div> <i>+suara binatang</i> <i>+anjing</i> <i>+meniru embikan</i> </div> </div>	Suara embikan anjing

5.	BLAM								✓		<div> <div> +bruit d'un choc +un coup violent +une explosion </div> <div> +suara yang mengejutkan +pukulan keras +ledakan </div> </div>	suara mobil pada permainan bom-bom car
6.	BLANG								✓		<div> <div> +bruit d'un choc violent +résonne + une détonation </div> <div> +kekerasan yang mengagetkan +beresonansi +ledakan </div> </div>	suara mobil pada permainan bom-bom car
7.	BLAM								✓		<div> <div> +bruit d'un choc +un coup violent +une explosion </div> <div> +suara yang mengejutkan +pukulan keras +ledakan </div> </div>	Suara benturan meja
8.	BLAM BLANG BLANG	BAM BONG							✓		<div> <div> +bruit d'une explosion +résonne +des grandes bruits </div> <div> +suara ledakan +beresonansi +kebisingan </div> </div>	suara mobil pada permainan bom-bom car
9.	BLEAAH BLEBLEB		✓								<div> <div> +sons animal +le chien +imiter le bêlement </div> <div> +suara binatang +anjing kecil +meniru embikan </div> </div>	Suara embikan anjing

10	BLONG!							✓				<div> <div> +bruit soudain +un coup +un choc </div> <div> +bunyi tiba-tiba +pukulan +mengagetkan </div> </div>	suara benturan kepala dengan tempat sampah
11	BOM!								✓			<div> <div> +bruit sourd + un choc violent +le bruit d'une Explosion </div> <div> +bunyi gedebuk +kekerasan yang mengagetkan +bunyi sebuah ledakan </div> </div>	suara orang terjatuh
12	BOM!								✓			<div> <div> +bruit sourd +un choc violent +le bruit d'une explosion </div> <div> +bunyi gedebuk +kekerasan yang mengagetkan +bunyi sebuah ledakan </div> </div>	Suara orang terjatuh
13	BONG							✓				<div> <div> +bruit d'un choc + un coup brutale + une détonation </div> <div> +suara yang mengejutkan +pukulan yang keras +ledakan </div> </div>	suara mobil pada permainan bom-bom car
14	BONG!							✓				<div> <div> + bruit d'un choc +un coup brutale + un choc violent </div> <div> +suara yang mengejutkan +pukulan yang keras +kekerasan yang mengagetkan </div> </div>	suara benturan pintu

19	CLING!				✓							<div> <div> <i>+bruit léger</i> <i>+ d'origine métallique</i> <i>+soudaineté d'un</i> <i>procès</i> </div> <div> <i>+bunyi pelan</i> <i>+berasal dari logam</i> <i>+proses yang</i> <i>tiba-tiba</i> </div> </div>	suara kunci terjatuh
20	CRAC!				✓							<div> <div> <i>+bruit de craquement</i> <i>+de cassure</i> <i>+le bruit de deux</i> <i>corps qui se choquent</i> </div> <div> <i>+bunyi keretakan</i> <i>+kerusakan</i> <i>+suara dari dua bagian</i> <i>yang</i> <i>+bertabrakan</i> </div> </div>	suara palang pintu yang patah
21	CRACK!						✓					<div> <div> <i>+bruit de craquement</i> <i>+de cassure</i> <i>+le bruit de deux</i> <i>corps qui se choquent</i> </div> <div> <i>+bunyi keretakan</i> <i>+kerusakan</i> <i>+suara dari dua bagian</i> <i>yang bertabrakan</i> </div> </div>	Suara kayu yang patah
22	CRASH!					✓						<div> <div> <i>+le bruit de deux</i> <i>corps qui se choquent</i> <i>+choc accidentel violent</i> <i>contre un obstacle</i> </div> <div> <i>+suara dari dua bagian</i> <i>yang bertabrakan</i> <i>+dampak kecelakaan</i> <i>terhadap penghalang</i> </div> </div>	Suara menabrak pohon
23	DRRRIING				✓							<div> <div> <i>+bruit d'un grelot</i> <i>+d'une sonnette</i> <i>+d'une sonnette électrique</i> </div> <div> <i>+suara klenganan</i> <i>+bunyi bel</i> <i>+bel elektrik</i> </div> </div>	suara bell rumah

24	GNAP!		✓										<div> <div> +sons animal + le chien +utiliser un nez, museau +bruit des mâchoires qui se referment </div> <div> +suara binatang +anjing +menggunakan hidung, moncong +rahang yang menutup </div> </div>	suara anjing menggigit jari orang
25	GNAP		✓										<div> <div> + sons animal + le chien +utiliser un nez, museau +bruit des mâchoires qui se referment </div> <div> +suara binatang +anjing +menggunakan hidung, moncong +rahang yang menutup </div> </div>	Suara anjing menggigit topi
26	GRRR!		✓										<div> <div> +sons animal +le chien + grognements d'un chien </div> <div> +suara binatang +anjing +geraman anjing </div> </div>	suara anjing menggeram
27	GRROÂÂRF!		✓										<div> <div> +sons animal +le chien +grands cris </div> <div> +suara binatang +anjing +teriakan keras </div> </div>	suara teriakan anjing
28	KAI!									✓			<div> <div> + sons animal +le chien +cri d'un chien </div> <div> +suara binatang +anjing +teriakan anjing </div> </div>	suara teriakan anjing

29	KAOU!						✓					<div> <div> +sons animal + le chien +grands cri </div> <div> +suara binatang +anjing +teriakan keras </div> </div>	Suara teriakan anjing
30	KLANG!						✓					<div> <div> +bruit sonore +métallique +produit notamment par un choc </div> <div> +suara jelas +logam +dihasilkan secara tiba-tiba </div> </div>	suara tiang besi yang berhamburan keluar
31	MIOM! MIAM!		✓									<div> <div> +le fait de manger +une appréciation gustative favorable </div> <div> +makan +penilaian kenikmatan dalam pengecapan </div> </div>	suara anjing sedang menikmati makanan
32	MIAOW!		✓									<div> <div> +sons animal +bruit du cri du chat + cri imitant le miaulement du chat </div> <div> +suara binatang +bunyi jeritan kucing +meniru suara meongan kucing </div> </div>	suara kucing mengeong
33	MWEUMWEU				✓							<div> <div> +la sonne de la voiture +la sirène +souvent répété </div> <div> +suara mobil +sirene +biasanya diulang </div> </div>	suara sirine dari mobil petugas angkatan udara

34	PFF! OUMPF!		✓																	<ul style="list-style-type: none"> + <i>sons animal</i> + <i>le chien</i> + <i>le cri des animaux</i> + <i>bruit de l'expiration</i> + <i>souffle coupé</i> 	<ul style="list-style-type: none"> +suara binatang +anjing +teriakan binatang +suara nafas +terengah-engah 	suara anjing terengah- engah
35	PFF! PFF!	✓																		<ul style="list-style-type: none"> +<i>bruit produit par fluide</i> +<i>de l'expiration</i> +<i>souffle coupé</i> 	<ul style="list-style-type: none"> +bunyi diproduksi oleh cairan +suara nafas +terengah-engah 	suara manusia terengah- engah
36	RRR		✓																	<ul style="list-style-type: none"> +<i>bruit d'un animé</i> +<i>le chat</i> +<i>ronflement d'un dormeur</i> 	<ul style="list-style-type: none"> +suara hewan + kucing +dengkur orang tidur 	Suara kucing mendengkur
37	SCHLOUP		✓																	<ul style="list-style-type: none"> +<i>sons animal</i> +<i>le chien</i> +<i>l'aspiration d'un liquide</i> 	<ul style="list-style-type: none"> +suara binatang +anjing +hisapan cairan 	suara anjing menghisap lotion pada tubuh seseorang
38	SCCAC SCRITCH				✓															<ul style="list-style-type: none"> +<i>bruit d'un frottement</i> +<i>faire un trou</i> +<i>déchirure</i> 	<ul style="list-style-type: none"> +suara gesekan +menggali +mencabik 	Suara gesekan

44	TCHONK!						✓					<div> <div> <i>+bruit sonore</i> <i>+ métallique</i> <i>+être tomber</i> </div> <div> <i>+suara jelas</i> <i>+logam</i> <i>+terjatuh</i> </div> </div>	suara tiang besi yang terjatuh
45	TOC TOC TOC						✓					<div> <div> <i>+bruit sonore</i> <i>+un coup sec</i> <i>+frapper à une porte</i> </div> <div> <i>+suara yang jelas</i> <i>+pukulan cepat</i> <i>+ memukul pintu</i> </div> </div>	Suara mengetuk pintu
46	TOING!				✓							<div> <div> <i>+sons d'arme à feu</i> <i>+coup de feu</i> <i>+tirer</i> </div> <div> <i>+suara senjata api</i> <i>+suara senapan</i> <i>+menembak</i> </div> </div>	suara tembakan senjata
47	VLAM					✓						<div> <div> <i>+bruit sec et sonore</i> <i>+par un coup</i> <i>+claquement de la porte</i> </div> <div> <i>+bunyi dan kebisingan</i> <i>+oleh pukulan</i> <i>+membanting pintu</i> </div> </div>	suara pintu yang terbuka
48	VROUM				✓							<div> <div> <i>+bruit de moteur</i> <i>+une grande vitesse</i> <i>+une accélération brusque</i> </div> <div> <i>+bunyi mesin</i> <i>+kecepatan tinggi</i> <i>+percepatan secara tiba-tiba</i> </div> </div>	suara kendaraan

49	WAF!		✓											<div> <div> +sons animal +le chien +abolement </div> <div> +suara binatang +anjing +gonggongan </div> </div>	suara anjing menggonggong
50	WAF WIF WAF!								✓					<div> <div> +bruit d'un animé +le chien +abolement </div> <div> +suara hewan +anjing +gonggongan </div> </div>	Suara binatang menggonggong
51	WAF WOF								✓					<div> <div> +sons animal +le chien +abolement </div> <div> +suara binatang +suara anjing +gonggongan </div> </div>	Suara gonggongan anjing
52	WAOU!		✓											<div> <div> + sons animal +le chien +l'abolement du chien </div> <div> +suara binatang +anjing +gonggongan anjing </div> </div>	suara anjing menggonggong
53	WAOUU!		✓											<div> <div> +sons animal +le chien + l'enthousiasme </div> <div> +suara anjing +anjing kecil +antusiasme </div> </div>	Suara teriakan anjing

